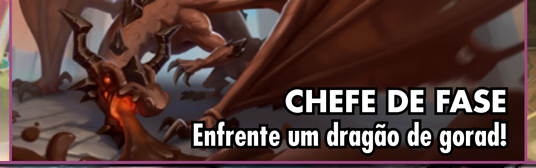
ENCONTRO ALEATÓRIO
Mestrando de Ouvido 2

CAVERNA DO SABER
Use bem suas poções

ARENA DE VALKARIA
Os combates de gladiadores de Arton!



CHEFE DE FASE
Enfrente um dragão de gorad!

CONTO
Seis mortes, de Davide Di Benedetto

BRASIL
DRAGÃO
ANO 17 • E

TOOLBOX
ENTENDENDO AS MASMORRAS

DICAS DE MESTRE
20 REGRAS PARA AUTORES DE TORMENTA, PARTE 2

RESENHAS
CUIDADO COM QUEM CHAMA • GODZILLA VS. KONG • CONAN

Cace os temíveis oni de *Demon Slayer* nesta adaptação para *3D&T* e *Império de Jade*

MATADOR DE DEMÔNIOS

ENCONTRO ALEATÓRIO
Mestrando de Ouvido 2

CAVERNA DO SABER
Use bem suas poções

DEMON SLAYER
Cace onis em *3D&T* e *Império de Jade*

CHEFE DE FASE
Enfrente um dragão de gorad!

CONTO
Seis mortes, de Davide Di Benedetto

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 166

TOOLBOX
ENTENDENDO AS MASMORRAS

DICAS DE MESTRE
20 REGRAS PARA AUTORES DE TORMENTA, PARTE 2

RESENHAS
CUIDADO COM QUEM CHAMA • *GODZILLA VS. KONG* • *CONAN*

QUE COMECEM OS JOGOS

Muita porrada na Arena de Valkaria, em *Tormenta20*

O FIM E O COMEÇO

No ano passado, fiquei sabendo que nosso grande redator, Thiago Rosa, pretendia rolar uma campanha de *Tormenta Alpha* num grupo que incluía minha querida multijogadora, Camila Gamino.

Não sei se foi minha ou do **Guilherme** a ideia, mas não demorou para que levantassemos a hipótese de trazer o jogo para o canal da Jambô na Twitch.

No grupo, além dos dois já citados, também estavam **Carine Ribeiro** (tradutora da casa), **Glauco Lessa** (aqui mesmo da DB) e **Rafael Pelluso** (**Ramon Mineiro** chegaria mais tarde). Todo mundo topou e eu fui falar com o Thiago:

"E aí, qual vai ser o nome da stream?"

"Ah! É Tormentinha!"

"TORMENTINHA? Tormentinha o cacete!"

Onde já se viu? Não existe diminutivo carinhoso quando se trata da tempestade rubra.

Brincadeiras a parte, assim nasceu *Joias para Lamashtu*, a mesa que virou Arton de cabeça para baixo, fez o diabo com os dragões-rei (incluindo um filho — ou seriam dois?), mostrou um lado de Khubar que nenhum criador conhecia, e mais do que tudo, atraiu o carinho de fãs fiéis. Tão fiéis que formaram uma guilda de fanfiqueiros — prontos para contar o que a stream não mostrava — que ainda por cima imprimiu um livro com seus melhores contos apócrifos (distribuído de graça para pessoas selecionadas). Dedicação assim não se encontra na esquina.

No dia 24 de abril de 2021, ***Joias para Lamashtu*** terminou em seu episódios 44, deixando um buraco em nossos sábados à noite. E ainda que Prunna, Mu, Sedrywen, Zanshin e Enki tenham possivelmente partido para aventuras que as câmeras não mostrarão, ou simplesmente descansado suas armas, algo me diz que o mestre Thiago não tem intenção de deixar os jogadores sossegados por muito tempo.

PS. Outro dia estava conversando com a Camila e o celular dela estava descansando na mesa. Havia uma conversa aberta com o resto do elenco. Estreitei os olhos e vi o nome do grupo.

Era "Tormentinha" :).

J.M. TREVISAN

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi, Rogerio Saladino

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Glauco Lessa, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon Teske, Tiago Henrique "Oriebir", Thiago Rosa

Arte: Dulcelino Neto, Murilo Oliveira, Ricardo Mango, Sandro Zambi, Vinícius Pazian

Fundo de tela: Vinícius Pazian

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Vinicius Mendes

Apoie a Dragão Brasil
APOIA.se
Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Ledd está fazendo 10 aninhos!

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino ficou fofinho!

10 Resenhas
Cuidando com Quem Chama, Godzilla vs. Kong, Conan, o Bárbaro.

13 Sir Holand
Você vai pagar por isso!

14 Dicas de Mestre
As diretrizes para autores de *Tormenta*, parte 2

22 Demon Slayer
Acabando com os oni em *3D&T* e *IdJ*.

32 Toolbox
É hora de entender as masmorras!

38 Gazeta do Reinado
Um sequestro aterroriza o Reinado!

40 Caverna do Saber
Tome suas poções direito, menino.

44 Conto
Seis Vidas, de Davide Di Benedetto.

52 Gabinete de Saladino
A apelação que funcionou.

56 Que Comecem os Jogos
Os dramas e as lutas na Arena de Valkaria.

68 Encontro Aleatório
Mestrando de Ouvido 2, ganchos de aventura musicais!

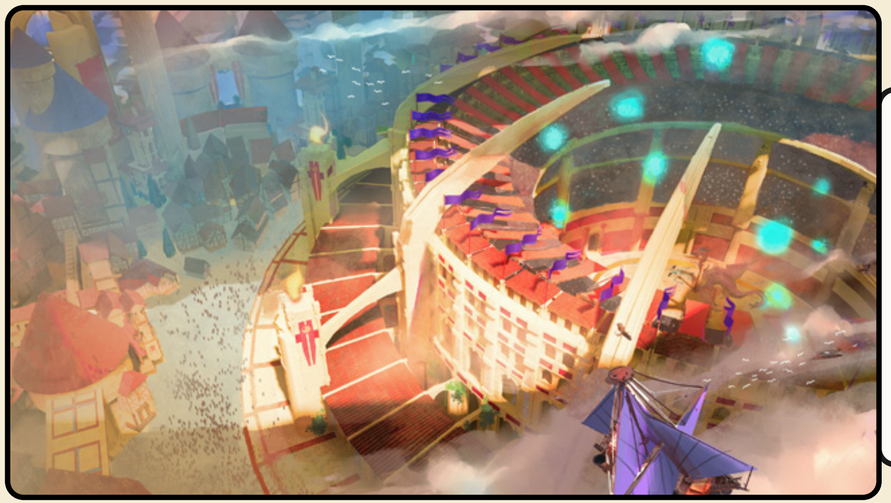
72 Pequenas Aventuras
Um bardo, um troll e um cozido que aparentemente não desceu bem.

74 Chefe de Fase
Um dragão de gorad todo original para T20.

78 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

84 Liga dos Defensores
As Características de personagem *em 3DT*!

*Excepcionalmente este mês não teremos a tirinha Calabouço Tranquilo.



A CAPA

Colossal e imponente, a Arena Imperial de Valkaria é uma das grandes atrações para aqueles que visitam Deheon. Lá dentro, gladiadores se enfrentam por fama e honra! É o que a arte de **Vinícius Pazian** demonstra em seus mais deslumbrantes detalhes! Das flâmulas tremulantes, ao público em volta, impaciante pelo esperáculo!!

Vem aí, a edição comemorativa de LEDD!

10 ANOS E UMA SURPRESA

Parece que foi ontem, mas o lançamento do primeiro volume do mangá LEDD está comemorando dez anos em 2021.

"*LEDD* surgiu porque eu tinha visto *Full Metal Alchemist: Brotherhood* e pensado 'Eu preciso fazer algo assim!" —relembra **J.M. Trevisan**, o roteirista. Já a descoberta do desenhista **Lobo Borges** no Twitter foi praticamente um presente de Nimb.

"Mandei uma mensagem perguntando se o Trevisan queria ver meu portifólio, e ele não só quis, como me chamou para desenhar o mangá! "O resto, como dizem, é história. Aliás, são muitas histórias! *LEDD* conta com cinco volumes até agora, mostrando a busca do protagonista por seu passado, acompanhado da ladra Drikka e do mago Ripp. E vem mais por aí.

Para repor o primeiro volume, esgotado, a Jambô vai produzir uma edição comemorativa de 10 anos, com capa nova e arte interna repaginada pelo próprio **Lobo Borges**.

Guilherme Dei Svaldi explica a ideia: "É normal que com o passar dos anos o artista evolua, e quem sofre mais é a arte dos primeiros episódios. É quando o desenhista e o roteirista ainda estão se conhecendo e aprendendo a trabalhar, então é normal que fique defasado. A ideia não é mudar radicalmente. É apenas atualizar para que as páginas fiquem num nível mais semelhante ao restante. O roteiro continuará igual, então se você quiser manter sua edição velha de guerra, tudo bem".

Aos preocupados com a produção do aguardadíssimo volume 6, um recado: não sofram. As produções seguirão em paralelo. "Vamos retomar com toda a força. Agora é que estamos chegando na parte mais emocionante!", completa Trevisan, sádico.

Minimasmorras

Fantasia medieval é o gênero mais popular de RPG, mas ainda existem experiências diversas e surpreendentes. Uma delas é encarnar um urso polar e rastejar por masmorras que caberiam num apartamento de São Paulo.

Tiny Dungeon é um jogo minimalista de **Alan Bahr** que a Retropunk está trazendo para o Brasil. Um resultado 5 ou 6 é um sucesso. Vários mini-cenários estão inclusos no livro, abrindo o leque de ambientações disponíveis.

Tiny Dungeon está em pré-venda na loja da **Retropunk.**

Uma nova missão

RuneQuest chegou a ser o segundo RPG de fantasia medieval mais jogado dos Estados Unidos, atrás apenas de *Dungeons & Dragons*. O mundo de Glorantha foi criado pelo lendário **Greg Stafford** (*Pendragon*), e já se expandiu para além das fronteiras do hobby, contando inclusive com um MMORPG de grande sucesso.

A versão mais recente deste cenário tradicional se chama *Mythras* e está chegando ao Brasil através da Macaco Dumal Hobbies. O sistema usado é o mesmo de *O Chamado de Cthulhu*.

Mythras está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

Tormenta Top 15

A cada quatro meses, o Orr Group solta um relatório mostrando as tendências de jogo no **Roll20**; quais sistemas têm a preferência dos jogadores e mestres, quais tiveram mais crescimento no período, entre outros dados.

Como tem sido comum nos últimos boletins, *Tormenta* está entre os sistemas de maior crescimento na plataforma (12,55%), junto com *3D&T* (17,28%), mas não é só isso. *Tormenta* está também entre os QUINZE sistemas mais jogados do mundo dentro do Roll20!

O feito fica mais interessante ainda se prestarmos atenção nos títulos que estão à frente da nossa tempestade vermelha: todos têm lançamentos em vários países e suas edições ou jogos irmãos estão agrupados na mesma porcentagem. *Vampiro*, *Lobisomem*, *Mago* e outros cenários dentro do Mundo das Trevas, bem como os vários derivados de *Apocalypse World*, são contados como um RPG só, por exemplo.

Alguém tem dúvidas de que *Tormenta* pode chegar ainda mais longe?

Almanaque à vista

O *Almanaque Dragão Brasil* está pronto para chegar às mãos dos nossos ávidos leitores! Na data de fechamento desta edição, o volume especial já havia saído da gráfica em toda sua glória e esplendor!

O *Almanaque Dragão Brasil* é a primeira edição impressa da DB em mais de 10 anos. A revista vai primeiro para os participantes do financiamento coletivo, mas ainda há esperança para quem ficou de fora: o excedente será vendido no site da **Jambô Editora**. Porém, a edição jamais será reimpressa, então fiquem de olho!

O BARDO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Oi lindos, aqui fala a Paladina, guerreira sagrada e sarada. Outra vez estou tomando conta dos Pergaminhos, porque o Paladino que fazia isso... bom, ele não é mais paladino, ele foi transformado em glop, um bichinho fofi... digo, uma criatura amorfa e gosmenta.

— Você não quer confessar que agora eu sou um monstrinho fofucho que você quer abraçar e agarrar.

— Glops são feitos de ácido. Faz mal pra pele.

— Na verdade eu comi uns sabonetes e equilibrei meu PH. Agora sou neutro e cheiroso.

— Ah é? Deixa ver se — AI MEUS DEUSES QUE GOSTOSINHO EU NUNCA — cof-cof, hã, digo, está passável.

— Aaai... N-não precisava espremer tanto...

Um Lutador eu Sou

Saudações ao meu tag team favorito, Paladino e Paladina! Quais são os seus wrestlers favoritos?

Finalmente vou ter a oportunidade de estrelar o meu primeiro personagem em T20 (pois é, tô meio atrasado, mas isso não quer dizer que não estou jogando, apenas agora tive a oportunidade de não estar por trás do escudo) e fui logo com a classe que estou namorando desde o primeiro playest, o lutador! Por isso a pergunta anterior, sou bastante fã desse tipo de arquétipo e quero representar bem este estilo "telecatch" (denunciei minha idade agora, né?).

Coloquei bastante Força, já peguei Derrubar Aprimorado, já estou contando moedinhas para minha Manopla Equilibrada e sonhando com o poder de lutador Chave. Porém, para um verdadeiro lutador de luta-livre, não pode faltar outro elemento clássico: a cadeira, mesa, escada, pedaço de pau com arame (ok, deu pra entender). Para isso eu sei que existe o poder Arma Improvisada, e agora entra a minha dúvida:

No poder diz que os ataques com esta arma carregam as mesmas estatísticas de um ataque desarmado, aumentado em um passo. Sendo assim, eu poderia usar este poder combinado com outros que envolvem ataque desarmados? Como Golpe Relâmpago, Golpe Imprudente, Trocação e Trocação Tumultuosa, Voadora, Rasteira e afins?

Obrigado pela atenção, estou adorando esta nova fase do cenário e espero os encontrar no ringue futuramente! Por ora preciso seguir a minha sorte, ao encontro do mais forte!

Vauderag "Vaudertaker" Junior

Seu personagem está bem interessante, bem concebido e divertido, Vauder! No entanto, embora o poder de Arma Improvisada use os valores de ataque e dano do lutador, ele é considerado um ataque armado. Portanto, não pode ser combinado com outros poderes de lutador, nem recebe quaisquer outros benefícios afetam apenas ataques desarmados.

Vamos lembrar ainda que uma arma improvisada é algo encontrado no local (com um movimento e um teste de Percepção 20). Para esta habilidade, coisas que o personagem já tem consigo NÃO contam como armas improvisadas: se você carrega algo com a intenção de usar como arma, isso não é um "improviso".

— É, acho que não posso mais ser lutador. Deve ser difícil sem braços e pernas.

— Glops também não têm sistema nervoso central, certo? Ou seja, não têm cérebro.

— Ah, esse não me faz a menor falta.

— Verdade. Você nunca teve.

Salve, Marah!

Boa Tenebra ou Azgher, saudosos Paladino e Paladina. Sou Pedro Cruz, que nas oportunidades tormentísticas de RPG que me foram apresentadas, já interpretou desde uma gigantesca humana lutadora devota de Valkaria até um bassê samurai e uma tradicional engenhoqueira goblin. Aprecio muito o trabalho de vocês e o grande esforço e dedicação que fazem para fomentar o roleplaying game em todo esse território tupiniquim! Sem mais delongas:

1) Pode um clérigo do Panteão realizar um rito de penitência (no caso, a ação de Rito contida na perícia Religião, no manual básico T20) para algum devoto que infringiu as Obrigações e Restrições de seu deus?

2) Um personagem nobre que seja devoto de Marah pode usar habilidades para garantir certos bônus a outro personagem, certo? Mas fazer isso em situação de combate é considerado pecar contra Marah? Ou em uma situação não violenta, mas depois venha a ser? Usar o poder Língua de Ouro também viola as obrigações da deusa?

3) Particularmente eu sou entusiasta de artes marciais, mesmo que ainda não seja praticante ainda. Existe algo na berlinda acerca das Escolas de Combate ou Posturas para esse sistema lindão?

Manda um salve para a Pluma do Pardal! Fortes e calorosos abraços.

Pedro Cruz, druida do Oceano de Sobral/CE

Salve Pedro, salve Pluma do Pardal! E sem mais delongas!

1) Sim. Um clérigo do Panteão está capacitado para esse rito.

2) Sim, isso é pecar contra a Deusa da Paz. As obrigações e restrições de Marah dizem, "habilidades que aumentem o dano causado por seus aliados também são proibidas". Quanto à habilidade Língua de Ouro, será uma violação apenas quando usada para sugerir atos violentos.

3) É quase certo que sim, cedo ou tarde. Mantenha-se vigilante às nossas páginas!

— Olha que boa ideia! Acho que também serei devoto da Deusa da Paz!

— Faz sentido. Você é um glop sem ácido, não causa dano nem a uma folha de papel molhado.

— A vida é boa! Sem escovar os dentes! Sem dor nas costas! Sem chulé!

— Você está levando o minimalismo um pouco longe demais...

O Futuro

Saudações Paladino(a). Aqui estão algumas dúvidas que surgiram em minha mente sobre o futuro, espero que possa me abençoar com seu ilustre conhecimento.

1) Teremos regras para navios voadores? Estou intrigado com essa ideia desde que li a Jornada Heroica (divertidíssima!).

2) Alguma chance de termos as "40" raças dos Sulfure/Aggelus da DB 145, com as regras atualizadas?

3) Teremos regras paras níveis épicos? Tendo em vista que o ND dos "desafios épicos" agora gira em torno de 20.

Gostaria de encerrar estendendo meu agradecimento a toda equipe de Tormenta, por tantos anos de diversão que me proporcionaram e irão proporcionar, por todos os momentos que ri ao jogar Tormenta RPG com meus amigos, pelas memórias boas

que fiz e jamais esquecerei. Por tudo isso, meu muito obrigado.

Lucas F.

A gratidão é toda nossa, bom Lucas, por nos acompanhar nesta grande campanha!

1) Embora não estejam programadas ainda, teremos regras para navios voadores (e outros veículos) em *Tormenta20*.

2) Com certeza! Essas e outras opções para raças devem ser incluídas em um próximo acessório para jogadores, já planejado, mas ainda sem título definido.

3) Não. Nível 20 é o máximo em T20. Chegando a esse patamar, haverá formas diferentes de aumentar seu poder, possivelmente através de habilidades e equipamentos especiais. Mas não subindo de nível.

— Hum, então não pode ir além de nível 20. Que chato!

— Tá falando de quê, Paladino? Você mal chegou a nível 2!

— Ah, mas agora sou um slime! Posso absorver os poderes dos seres mais poderosos do universo! Lisandra, cadê você?

— Você é um glop e glops não fazem isso, cria vergonha!

Ele Está Vivo?

Queridos mestres do universo, PALADINA e paladino. Meu grupo e eu estamos explorando Arton e algumas dúvidas surgiram.

1) Tudo é lefeu, e os insetoides trabalham como uma mente coletiva, sendo que um ser da tormenta é apenas um pedaço da estrutura geral conhecida como Tormenta. Supondo que são seres da Anticriação, nunca tocados pelos dons de Lena, matar um ser da Tormenta conta como uma quebra das obrigações de um servo de Thyatis? Acredito que a grande dúvida seria, pode um ser da Tormenta de fato morrer?

2) Uma vez que engenhocas não são efeitos mágicos e sim tecnológicos, um adesivo para dor de curar ferimentos poderia ser usado para curar o amigo osteon?

3) Existe previsão para expandir as regras de itens como modificações para itens que não sejam de combate? Como alterar uma carroça para que ela tenha um motor?

No mais, agradeço pelas respostas e pela hospitalidade. Abraços de um servo de H... Tanna-Toh!

Lucas Coquenão

1) Pergunta intrigante, mas a resposta é clara. Os lefeu são considerados uma única entidade coletiva apenas em sua Anticriação nativa. Quando chegam a Arton, eles se tornam seres individuais — pois todo ser que tem um valor de Carisma sabe a diferença entre ele e coisas que não sejam ele. Lefeu são seres vivos e, portanto, matá-los viola as obrigações e restrições de Thyatis.

2) Por enquanto, não. Assim como um remédio comum de seres vivos não tem efeito em mortos-vivos, um invento que simula uma cura mágica também não teria. Mas iremos clarificar todas as interações de cura para osteon no FAQ de *Tormenta20*, a ser publicado em breve.

3) Já existem modificações que dão bônus em perícias variadas, provendo assim meios para encantar itens não necessariamente usados para lutar. Mas sim, tais regras devem ser expandidas em algum momento, fique atento à DB.

— Achei meio suspeito esse pergaminho aí.

— Só porque ele disse "PALADINA e Paladino"?

— Sabe qual deus de Arton começa com "H"? Hyninn, Deus dos Ladrões!

— Hyninn? Nunca ouvi falar.

— ESSE É O LEMA DOS DEVOTOS DELE!!

Duas Dúvidas

1) Uma dúvida. O poder de arcanista Escriba Arcano pode ser usado para aprender magias divinas de pergaminhos de magias divinas? Se a resposta é sim, o arcanista lançaria como magias arcanas, correto?

2) Outra dúvida. Se um guerreiro usar um Golpe Pessoal com o aprimoramento Conjurador, ele ainda precisa de uma mão livre e não estar de armadura para lançar a magia sem sofre penalidades? Da mesma forma, alguém com uma arma Conjuradora também precisa de uma mão livre e etc?

Victor Lopes

1) Não. Essa habilidade permite ao arcanista aprender apenas magias arcanas.

2) Não. O guerreiro lança a magia como parte de seu golpe (uma ação livre), sem precisar atender requisitos de conjuração como ter uma mão livre, estar sem armadura e outros. Quanto a uma arma mágica Conjuradora, a magia precisa ser lançada normalmente no momento de ser armazenada na arma, mas não quando a arma é usada para lançá-la: como no Golpe Pessoal, ela também será parte do ataque (ação livre).

— Acho bem emblemático você ter virado o monstro mais fraco em todo o bestiário de Tormenta20.

— Bah! Nível de Desafio não é tudo. O importante é ter Carisma.

— De acordo com a ficha, o seu é 1. Bem condizente.

— Brlblrblr!

LENDAS LENDÁRIAS

Presunto

Sessão de Lenda dos Cinco Anéis, o grupo havia reunido provas contra Toshiro, um samurai Caranguejo, que havia cometido um crime punível com a morte.

— Temos as provas, podemos eliminá-lo — brada um dos samurais.

— Sim, isso mesmo, agora Toshiro é um homem morto! — responde o samurai do Escorpião.

Então, batendo na porta do acusado, ele grita:

— Presuntoshiro, viemos pegá-lo!

Jefferson Tadeu Frias

Toca Raul!

O grupo elegeu um espião que iria investigar os arredores e deveria ir disfarçado para não levantar suspeitas.

— Eu uso magia de metamorfose pra ficar parecido com um humano barbudo com roupas de couro, e faço isso enquanto vou andando. Note que estou andando enquanto faço isso!

— Certo — diz o mestre. — Mas por que frisou que está andando? Tem importância para sua ação?

— Sim! Agora eu sou uma Metamorfose Ambulante!

Romulo "Rufus" Bartalini

Caldo de Mestre

Jornada Heroica de T20. O mestre tenta descrever o barulho da máquina de Adina Astor, na missão Escolta até Tarrafet:

Mestre: "Como é mesmo o nome daquela máquina de moer cana...?"

Jogadores: "Moedor de cana, ué!!"

Pablo "Zeebernkai" Urpia

Vira o Disco

Já na terceira parte da aventura Disco dos Três, o grupo está de posse das partes do bem e da neutralidade, quando enfim derrotam o terceiro guardião e não sabem como pegar a parte do mal, já que não há alguém maligno no grupo.

— Vamos tentar juntar as duas partes — sugere o bardo —, quem sabe elas "atraem" a terceira.

Ele e o clérigo tentam juntar as duas partes. Eu informo que elas se repelem.

— Eu viro a minha parte do outro lado. Deve ser igual USB.

Romulo "Rufus" Bartalini

CUIDADO COM QUEM CHAMA

O sobrenatural em tempos de covid

Seis amigos isolados em casa por conta da pandemia, para combater o tédio, resolvem fazer uma sessão espírita em chamada coletiva via internet. Mas algo sai errado e uma presença maligna ataca.

O primeiro longa-metragem do diretor **Rob Savage**, *Cuidado Com Quem Chama* (*Host*, no original) é um filme com história e premissa simples, poucos atores e orçamento baixo, mas muito bem desenvolvido dentro de sua proposta. O título já está disponível na Netflix.

A história é toda mostrada em chamadas coletivas por Zoom, começando com Haley combinando um encontro virtual com os amigos. Apesar da ideia parecer fraca, o diretor consegue mostrar habilmente a veracidade de tudo, com pessoas normais e realistas vivendo o cenário tenso que a pandemia impôs a todos.

Com brincadeiras e comentários, o espectador recebe as informações necessárias para a trama, com indicações de mais detalhes aqui e ali, o que deixa tudo mais verossímel. É facil entender como os personagens (que mantém os mesmos nomes dos atores) reagem, quais seus papéis na história.

Durante a sessão espírita, como era de se esperar, algo dá errado e, a partir da daí, todos os participantes da chamada começam a perceber acontecimentos estranhos em suas casas. Objetos e portas se movendo e caindo sozinhos, vultos surgindo do nada... tudo cada vez mais assustador.

A história pode não ter nada de mais, repetindo a fórmula de "assombração na casa", mas o destaque fica para como tudo é mostrado, pelas chamadas de vídeo entre os protagonistas, usando muito bem os elementos de filmes do tipo "filmagem encontrada" *(found footage)*. Os sustos, esperados ou não, são inúmeros e vão numa escala crescente e consistente, elevando o nível de tensão geral do filme.

Cuidado Com Quem Chama produzido totalmente dentro das restrições sanitárias necessárias por conta da pandemia de Covid-19, com instruções remotas do diretor, e com os atores responsáveis por suas próprias câmeras, cenários, iluminação e até efeitos especiais — com um pouco de ajuda da pós-produção.

Partes do roteiro não foram reveladas para todos os atores e outros trechos foram filmados antes e mostrados sem aviso prévio, para que as reações e sustos fossem mais autênticos.

Uma produção cuidadosa e inteligente, *Cuidado Com Quem Chama* pode não ser exatamente genial, mas é bem executado e assustador, aproveitando muito bem o momento atual, o clima, a tensão geral e o formato proposto. Um caso raro em que o filme tem uma força maior se for assistido num monitor de computador.

Isto é, se a sua conexão for boa e não daquelas que travam no pior momento...

ROGERIO SALADINO

GODZILLA VS. KONG

Mas vale usar poder ou não?

Você já sabe, afinal ambos são ícones do cinema, mas Kong é um gorila gigante nativo da Ilha da Caveira, um "mundo perdido" cheio de dinossauros e outros animais extintos, enquanto Godzilla é um monstro marinho atraído por radiação, especialmente usinas nucleares.

Os dois personagens têm similaridades curiosas além de serem monstros gigantes; ambos tiveram primeiros filmes decididamente voltados para o terror, mas se abriram mais para ação e até comédia nos posteriores. E embora já tenham se enfrentado num filme dos anos 60, voltam a se digladiar em ***Godzilla vs Kong***.

Um filme como esse, empregando personagens tão antigos e tão queridos vindos de franquias recém revitalizadas, não é um projeto de fácil execução. É difícil equilibrar os elementos de cada mitologia e fazer jus a cada personagem com a quantidade de tempo limitada; praticamente metade do que teriam em um filme solo. Nesse sentido, *Godzilla vs Kong* é uma grata surpresa. Mesmo contando com uma trama secundária para garantir que **Millie Bobby Brown** (*Stranger Things*) esteja no filme, o roteiro faz acenos respeitosos aos filmes que trilharam o caminho até chegar na pancadaria franca entre lagartão e gorila. E que pancadaria!

Diferente de outros filmes de porrada entre personagens famosos, aqui não temos muita enrolação. Quando todas as peças estão no tabuleiro, Godzilla e Kong saem no braço numa sequência que faz muito pouco sentido dentro das leis da física, mas que faz todo o sentido dentro da construção de uma narrativa. Esse primeiro embate é um gostinho do que virá e estabelece bem claramente que Kong é o protagonista. Aqui fica o primeiro grande defeito do filme: Godzilla praticamente não tem personalidade. Não espere as nuances do *Shin Gojira* de **Hideaki Anno** (*Neon Genesis Evangelion*) ou mesmo os resquícios de moralidade de *Godzilla 2: Rei dos Monstros*. Embora o roteiro tenha alguns acenos quanto a justificar as ações do lagartão, ele se limita a se opor a Kong; que só quer ser deixado em paz. Transformar um monstro gigante capaz de pulverizar cidades num *underdog* não devia ser fácil, mas no filme o conceito se encaixa com naturalidade.

É um pouco tolo esperar muita coerência interna de um filme cujos pilares são dois personagens tão díspares, mas a boa vontade do espectador que só queria ver monstros gigantes se socando, é constantemente colocada à prova por elementos de construção de mundo apresentados para serem ignorados ou contraditos na cena seguinte.

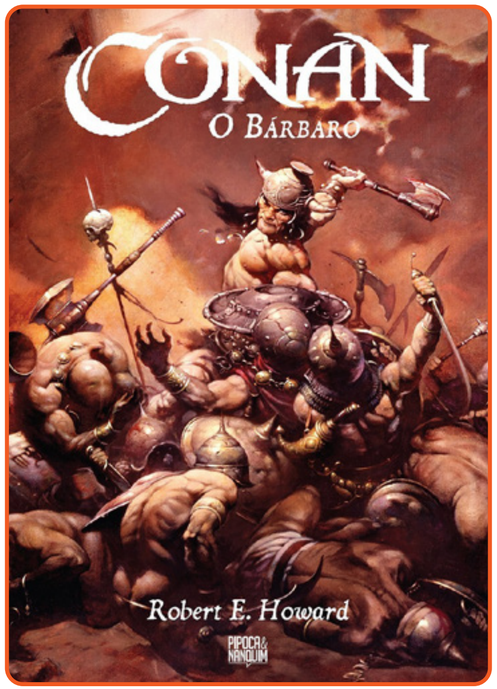
Na segunda década do século XXI, o confronto entre dois protagonistas de franquias de cinema já se tornou um lugar comum: *Freddy vs Jason*, *Alien vs Predator* e até *Batman vs Superman*. Considerando a qualidade desses filmes, é necessário reconhecer que *Godzilla vs Kong* é o melhor de todos dessa categoria. Infelizmente, isso não quer dizer grande coisa.

THIAGO ROSA

CONAN, O BÁRBARO

A real origem da espada & magia

"Os olhos de Gary se arregalaram enquanto ele folheava as páginas. Foi capturado pelas ilustrações provocadoras e pelo estilo gráfico da escrita. Era um novo tipo de fantasia — um tipo mais perigoso, mais real."



Este é um trecho de *Dungeons & Dragons: O Império da Imaginação*, biografia oficial de **Gary Gygax**, criador de *D&D*. Um relato entre vários sobre a preferência do autor pelas histórias de *Conan, o Bárbaro*, em vez de *O Senhor dos Anéis*. Ainda que ambos tenham sido suas grandes inspirações, basta examinar os contos de **Robert E. Howard** para ver de onde *D&D* veio mesmo.

Certo, *D&D* tem elfos, anões, hobbits e orcs, mas praticamente acaba aí. Enquanto a saga de Tolkien é mais vagarosa, contemplativa, lírica, Howard segue um estilo oposto total: escrita intensa, furiosa, de aço afiado e músculos reluzentes. Cada aventura é como uma sessão de RPG, completa com catacumbas cheias de monstros viscosos, feiticeiros que controlam mentes e conjuram demônios, batalhas contra dúzias de inimigos, e horrores cósmicos além da imaginação — sim, pois Howard teve influência do contemporâneo **H.P. Lovecraft**, com quem trocava correspondência.

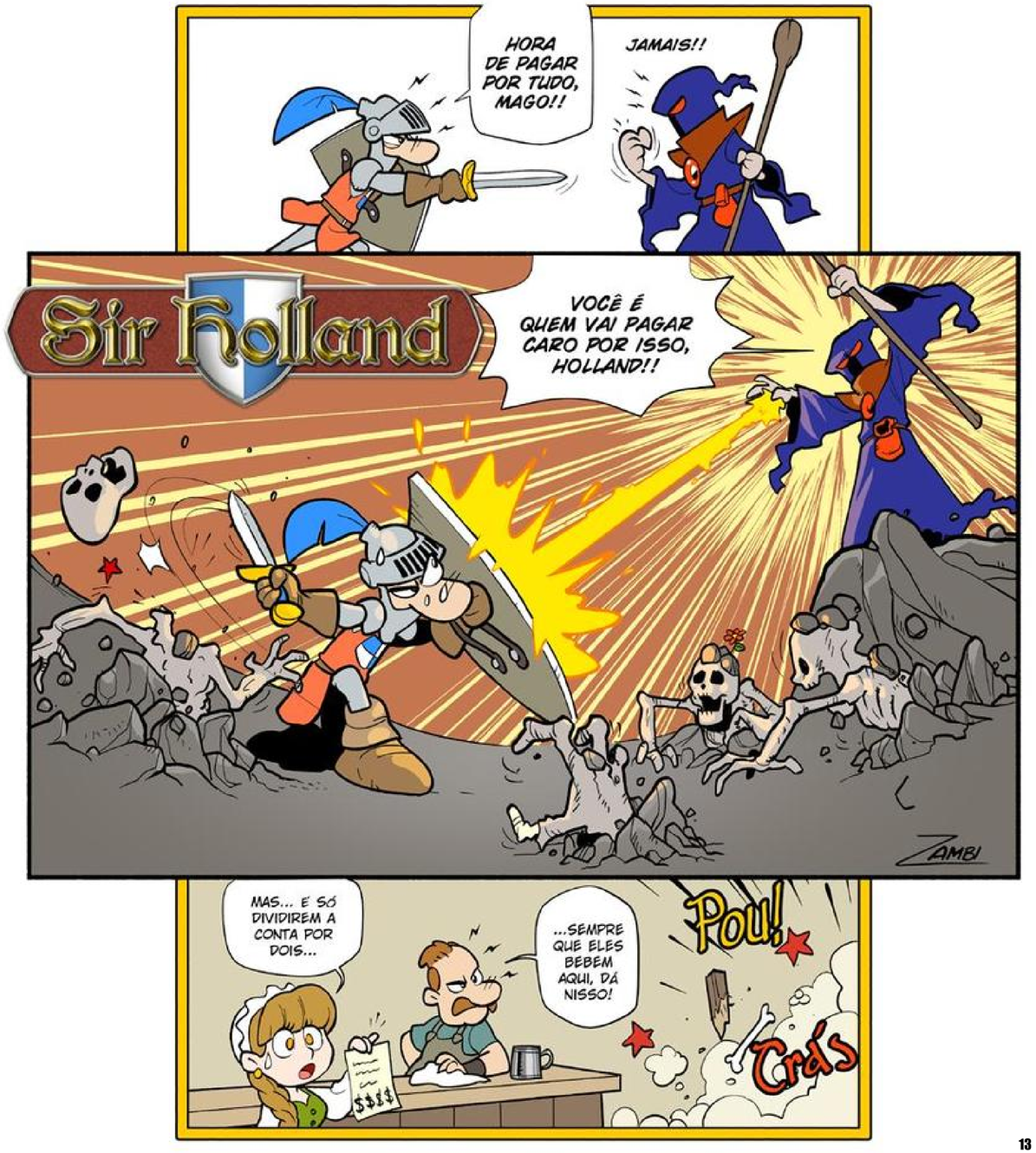
O próprio Conan está longe de ser apenas um bárbaro truculento: é astuto, profundo, filosófico, com apetite pela vida. Nativo das montanhas escuras da Ciméria, crítico mordaz da civilização e suas leis. General brilhante no comando de exércitos, em batalhas e manobras que o autor, apaixonado por guerras da antiguidade, descreve em detalhes. Conan é forte e inteligente, mas também supersticioso, cheio de temor a demônios, magos e — imagine! — bardos que contam histórias de horror. Claro, também invoca o nome do deus Crom em momentos de indignação.

O mais extraordinário na obra de Howard é que não havia *nada* parecido em sua época, o início dos anos 1930. *O Hobbit* só viria em *1937*, e *O Senhor dos Anéis* quase duas décadas mais tarde. E enquanto Tolkien ficou famoso por revisar e refinar sua trilogia durante anos, Howard produzia em ritmo acelerado para as antigas revistas pulp, como *Weird Tales*. Ainda que os dois autores sejam pais da fantasia medieval moderna, as diferenças entre eles são imensas.

As histórias de Conan não seguem uma sequência cronológica. Na primeira, *A Fênix na Espada*, ele já é rei — após uma longa vida de aventuras. Mais adiante, em *A Torre do Elefante*, é um jovem ladrão. Será líder tribal em *Os Profetas do Círculo Negro*, pirata em *A Rainha da Costa Negra*, soldado, mercenário, general e outros papéis. A explicação de Howard é que, quando contamos histórias de nossa vida, nunca o fazemos na ordem em que ocorreram; apenas vamos lembrando.

Conan foi publicado várias vezes no Brasil, mas sua melhor e mais recente coleção vem em três volumes de capa dura — com sobrecapa em acetato transparente, para preservar as artes fantásticas de **Frank Frazetta**. Edição luxuosa, impecável, da editora Pipoca & Nanquim, que também promete outros grandes trabalhos do autor.

PALADINO



20 Regras para autores de *Tormenta*

A segunda parte das diretrizes para criar no maior universo fantástico do Brasil

Quando a Tormenta chega, é para arrebentar

E aqui estamos com a segunda parte do *Guia de Estilo Tormenta20*. Como vimos na edição anterior, estas são guias para autores de *T20*, sejam aqueles envolvidos em trabalho profissional para a Jambô — em acessórios oficiais *T20* ou aqui, na *Dragão Brasil* —, sejam os futuros participantes da *Iniciativa T20*. Estes serão parte dos critérios para avaliar se um conteúdo será aprovado para a plataforma colaborativa, ou não.

Note ainda que esta é uma primeiríssima versão do Guia, uma prévia exclusiva para a *Dragão Brasil*. Poderá mudar, ser atualizada de tempos em tempos. Cada nova atualização estará disponível na *Iniciativa T20*.

Mas o básico, o essencial, está aqui. As fórmulas e técnicas básicas para escrever e ilustrar *Tormenta20*.

11 - Violência e sexo

Tormenta não é um produto +18. Certos temas exigem moderação.

Texto. Quanto a combates e violência física, *Tormenta* segue a tradição de espada & feitiçaria. Situações de tortura podem ser descritas, mas não em detalhe. Mutilações, amputações e decapitações podem ser citadas, ou referidas em forma figurativa, mas não descritas em detalhe. Horror corporal (como metamorfoses ou deformações causadas pela Tormenta) pode ser descrito, mas de forma moderada. Efeitos de armas e ataques sobre corpos podem ser descritos em detalhe e até exagero, mas apenas para enfatizar o poder do atacante, não o sofrimento da vítima.

Romance e atração sexual entre adultos de quaisquer gêneros e orientações são permitidos (em Arton humanos são considerados adultos a partir dos 15 anos, como em várias culturas reais antigas, mas apenas com o propósito de seguir carreiras; nunca para sexo).

Nudez parcial ou total é permitida, desde que sem minúcias ou alusões pejorativas ao corpo. Faça alusões, não seja explícito — e apenas quando este tipo de elemento contribuir para a história. Não cite ou descreva genitais. Atos sexuais consensuais podem ser citados, jamais descritos ou narrados.

Estupro deve ser tratado como crime hediondo. Jamais use estupro como motivação para um personagem.

Imagens. Horror corporal e cadáveres podem ser ilustrados de forma que não remetem a pessoas ou personagens reconhecíveis (apenas vítimas anônimas, nunca um personagem já existente). Evite cenas de mutilação, amputação, decapitação ou excesso de sangue. Evite cenas com personagens em demonstrações de dor física, tortura ou horror: estas situações acontecem no mundo de jogo, e podem aparecer brevemente em HQs e imagens menores, mas não devem figurar em capas e ilustrações de destaque.

Nudez total, exibição de genitais e sexo explícito são absolutamente proibidos. Nudez frontal/parcial é admissível quando breve, como um quadro em uma HQ, mas jamais como capa ou ilustração de destaque.

Personagens de quaisquer gêneros com aparência provocante/sensual são permitidos, mas são exceção, não a regra; evite mais de um em cada obra.

Evite assimetria gratuita entre heróis masculinos e femininos. Fuja da "sensualidade burra" (armadura com seios, biquini de cota de malha). Dois dos maiores heróis do cenário, Shivara Sharpblade e Allen Torenn, usam armaduras completas sem atributos sexuais.

A Tormenta e suas criaturas podem ser descritas/mostradas de forma desesperadora, aflitiva, repulsiva, mas ainda obedecendo às regras acima.

12 - Identidade

Tormenta é um universo colorido e variado, cheio de personagens únicos, mas também com características próprias que os identificam.

Personagens de Tormenta, sobretudo protagonistas e aventureiros, devem pertencer às raças e classes oficiais do jogo — e estas devem ser fácil e rapidamente reconhecíveis. Um guerreiro humano deve ser imediatamente identificado pelo leitor como um guerreiro humano. Seja em texto ou imagem, os traços físicos, vestes, equipamentos e maneirismos devem denunciar raça e classe de pronto. Não apenas evite ocultar essa informação, mas trate de expô-la o quanto antes: o leitor familiarizado com as regras deve ter uma imagem clara de quem está sendo visto ou descrito.

Você já conhece a regra: se todos são especiais, então ninguém é. Jogadores tendem a criar personagens extremamente exóticos, fora dos padrões — e isso, na mesa de jogo, está ok. Mas para que exista a exceção, primeiro deve existir o padrão, e o padrão é estabelecido pelos autores. Mantenha-se dentro do que é "normal", evite superpovoar as histórias com

gente estranha — em *Tormenta* a estranheza fica reservada para protagonistas ou coadjuvantes pontuais, não para cada taverneiro ou ferreiro ou tratador de cavalos no mundo. Guarde as loucuras para ocasiões importantes, únicas.

Pelo mesmo motivo, evite personagens que não sejam o que aparentam: um elfo em trajes rústicos com um arco será um caçador, não um guerreiro ou bárbaro, muito menos um arcanista que por alguma razão gosta de carregar um arco. *"Sou um guerreiro que se veste como mago para enganar todos"* não apenas é uma ideia batida, mas também prejudica a identidade visual do jogo.

Naturalmente, esta regra admite exceções se houver razão narrativa: o personagem está (momentaneamente) disfarçado, é um novato ainda não iniciado na classe, é uma surpresa a ser revelada mais tarde. Contudo, lembre-se de que são exceções, não a regra. Não use como fórmula para tentar criar um personagem único.

13 - Nomes

Os mesmos conselhos para nomes de personagens vistos nas páginas 108, 347 e 350 do **livro básico** também valem para você. Contudo, um autor deve ter cuidados extras.

Nunca referencie pessoas, personalidades ou celebridades da vida real, mesmo que sua versão não seja exatamente igual. Nunca referencie personagens de outras obras, mesmo aquelas em domínio público. Se quiser fazer uma homenagem, encontre outra forma, usando outras características do personagem.

Não faça paródias. Nunca use nomes vulgares ou chulos. Nunca use trocadilhos que resultem em palavrões ou piadas fora de lugar.

Como diz o livro básico, você pode usar nomes próprios da vida real que soariam exóticos em um mundo de fantasia (preferencialmente para humanos). Para nomes não-humanos, consulte a descrição de cada raça e nomes de personagens já existentes.

Ao inventar nomes, verifique se podem ser pronunciados em voz alta por falantes nativos. Nunca use nomes com palavrões ou piadas escondidas na pronúncia.

Localidades de *Tormenta* são muitas vezes acompanhadas por títulos, que revelam sua característica mais marcante. Valkaria, a Cidade sob a Deusa. Vectora, o Mercado nas Nuvens. Galrasia, o Mundo Perdido. Em algumas ocasiões, por clareza (ou para evitar repetição), será preferível usar esse título em vez do nome.

Ao nomear novas raças, criaturas e outros elementos, evite referências históricas ou mitológicas diretas, principalmente se já existem em outros jogos.

E nunca se esqueça de verificar, no Google, se o nome que você acreditava ter inventado já não pertence a uma empresa, produto ou pessoa. Ou se significa algo diferente do que você pretendia.

14 - Os deuses

Embora não sejam protagonistas (papel reservado aos jogadores no material de RPG, e outros personagens na literatura e quadrinhos), os vinte deuses são os personagens centrais de Tormenta. Nenhum evento importante ocorre sem sua influência, muito menos sem seu conhecimento. Tudo que existe, todos os seres, são obra de um ou mais deles. As próprias leis que governam o mundo, seus aspectos mais importantes — lei e caos, vida e morte, homem e fera, honra e traição, paz e guerra — estão ligados a algum deus.

Os deuses estão sempre presentes de alguma forma. Na vasta influência política de suas igrejas, no símbolo sagrado encimando um templo ou entalhado em um colar, ou até caminhando casualmente ao lado de um escolhido. Personagens citam seus nomes como expressões de espanto, ou para atrair suas graças, mesmo que não sejam devotos. Em resumo, são parte integrante do mundo, da cultura, da paisagem. Não existe história de Tormenta que ignore seus deuses.

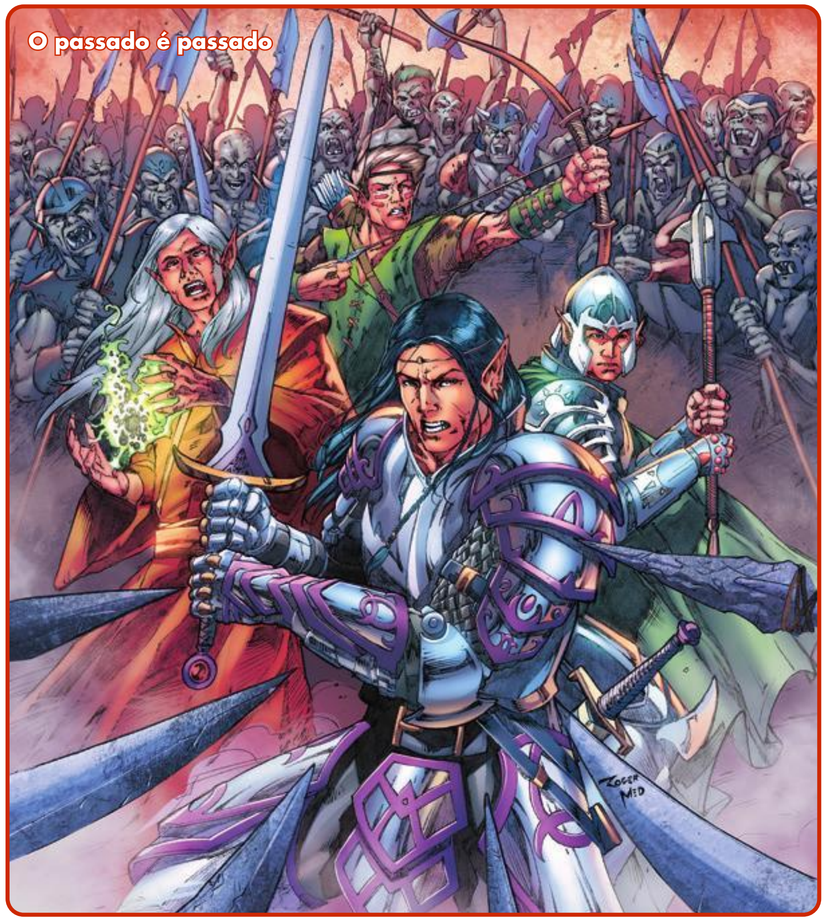
Ainda assim, estes deuses não são todo-poderosos e nem infalíveis (mesmo que sejam vistos assim por seus próprios devotos, em Arton). Têm defeitos, têm limites. São prisioneiros de suas próprias naturezas, incapazes de agir contrariamente àquilo que representam (quando o fazem, será exceção raríssima). Têm aliados e rivais no Panteão. Têm métodos, planos e objetivos. Têm predileções e aversões, têm favoritos entre seus devotos. E apesar de seu imenso poder pessoal, preferem agir no mundo mortal por intermédio de seus campeões, seus clérigos e paladinos.

Os deuses de *Tormenta* são essencialmente pessoas: em termos de caracterização e personalidade, não considere um deus como um ser cósmico indecifrável, e sim como um ser humano excêntrico.

15 - A Tormenta

Como regra geral, a Tormenta sempre se tornará o tema central de qualquer história em que apareça.

Ainda que Arton seja um universo ficcional de vários gêneros e subgêneros, a Tormenta carrega consigo seu próprio gênero — o horror cósmico. Quando a Tormenta aparece, tudo o mais é atenuado, expulso ou apagado. Não há otimismo, nem brincadeiras, nem piadas. A loucura trazida pela Tormenta não é do tipo engraçado, não é *Alice no País das Maravilhas*. Os demônios da Tormenta não são orcs estúpidos ou bandidos trapalhões. Esteja ciente: mesmo a aventura mais leve, divertida e irresponsável será transformada em pesadelo se a Tormenta surgir.



Histórias sem a presença da Tormenta, claro, não apenas são possíveis como precisam existir — Arton acolhe todo um universo de gêneros e subgêneros, incluindo aqueles mais leves e divertidos onde o horror cósmico não caberia. Evite, no entanto, que uma história ignore totalmente a Tormenta. Inclua elementos sutis que apontem sua existência e ameaça. Um herói pode pertencer à raça lefou, suportando sua herança maldita. Um ataque distante da Tormenta pode ser citado com apreensão. Uma espada de matéria vermelha pode estar entre os pertences de um guerreiro morto. Mesmo o menor sinal traz temor e inquietação, jamais risos.

Presenças maiores, como um demônio lefeu ou um grupo de cultistas, ficam reservadas para histórias que tenham a Tormenta como tema principal. Um demônio da Tormenta nunca será um monstro aleatório em uma trama sobre outro assunto.

Quando a Tormenta surge, ela permanece até o final. Uma vez que apareça, será sempre o último inimigo, seja vitoriosa ou não. Evite qualquer trama em que a Tormenta seja vencida/evitada e então a história segue, tratando de outros assuntos: isso não acontece. A Tormenta nunca é ignorada, nunca é esquecida, nunca é deixada para trás.

16 - Claro e breve

RPG é um jogo complexo por natureza. Não o torne mais complicado do que precisa ser. Ao explicar regras, faça-o da forma mais clara e direta possível. Não use palavras desnecessárias. Use o mínimo de texto para transmitir o máximo de informação.

Siga a lição do conto *A Mensagem*, de **Millôr Fernandes**: o dono da granja queria uma placa com os dizeres NESTA CASA VENDE-SE OVOS FRESCOS. O pintor cobrava por palavra, o granjeiro achou caro. Então o pintor cortou NESTA CASA, porque é óbvio que o freguês

procuraria ovos ali, não no outro lado da rua. Cortou VENDE-SE, porque ovos não são alugados ou expostos para visitação, apenas vendidos. E cortou FRESCOS, porque isso é natural, ninguém compraria ovos velhos. Restou apenas o essencial, OVOS.

Veja quantos livros de RPG ignoram essa aula em trechos como: "HABILIDADES DE CLASSE — todas as habilidades a seguir pertencem a esta classe." Se as habilidades são listadas a seguir, claro que todas pertencem à classe — não só algumas. Óbvio também que pertencem a esta classe, não à seguinte e nem à anterior. A segunda frase é desnecessária: o título já diz o que precisamos saber.

("Ah, então dá para cortar DE CLASSE" — você acabou de pensar. Não dá, esse é um termo de jogo necessário. Mas parabéns, você entendeu o princípio!)

Corte, encurte tudo que puder. Entre duas palavras, escolha a mais simples. Entre duas palavras simples, escolha a mais curta. Se observar bem, *Tormenta20* trouxe várias melhorias nesse sentido. "Passar no teste" em vez de "ser bem-sucedido no teste". "Lançar magia" em vez de "conjurar magia". "Acessório" em vez de "suplemento". "Ficha" em vez de "bloco de estatísticas".

Durante a sessão de jogo, regras precisam ser localizadas e consultadas com rapidez. Não esconda uma regra no meio de um longo parágrafo descritivo: um piloto de caça não está interessado em quem foi e onde nasceu o inventor do botão de EJETAR, ele só quer achar logo o maldito botão! Regras importantes precisam ser destacadas de alguma forma.

Faça isto para destacar uma regra importante.

Descrições de mecânicas não são lugar para floreios ou comentários irrelevantes — em alguns casos isso ajuda na imersão e deixa o texto menos árido, mas não exagere. Uma ficha de NPC ou criatura deve ocupar o menor espaço possível. Ao explicar uma habilidade especial, faça apenas isso; explique a habilidade, ponto. Quaisquer outras curiosidades (por exemplo, como a habilidade foi obtida) ficam reservadas para o texto descritivo da criatura ou NPC.

Seja claro. Seja breve.

17 - Regras e material de campanha

Outros RPGs costumam oferecer títulos para jogadores e títulos para mestres. Em *Tormenta20* não existe essa distinção: todos os títulos devem ser atrativos tanto para jogadores quanto para mestres. Tome como exemplo seus primeiros grandes acessórios, *Atlas de Arton* e *Ameaças de Arton*. À primeira vista, parecem voltados para mestres: um detalhando o mundo de jogo (que o mestre deve conhecer, não apenas para criar suas histórias, mas também para descrevê-lo aos jogadores), outro contendo adversários (que o mestre usará contra os jogadores). No entanto, ambos também interessam a jogadores. O primeiro ajuda-os a imergir neste mundo e construir heróis que sejam parte dele. O segundo tem opções de raças, aliados, montarias, armas, armaduras e tesouros. Todo acessório *Tormenta20* deve buscar esse objetivo.

As únicas exceções são aventuras e campanhas, como a série *Jornada Heroica*, que jogadores são desencorajados a ler antes de jogar. Ainda assim, podem fazê-lo depois.

Evite ao máximo acessórios que precisam de outros acessórios. Um acessório deve exigir apenas o livro básico, deve utilizar apenas suas regras (quaisquer regras novas devem constar aqui mesmo, no acessório). Repita trechos curtos de outros títulos quando necessário: se a aventura envolve uma transformação em meio-dragão, não diga "consulte a página tal em *Ameaças de Arton*" — em vez disso, copie e cole as regras de meio-dragão.

Caso outro acessório seja absolutamente necessário, essa advertência deve constar na contracapa do livro e em sua descrição nos pontos de venda.

Em *Tormenta20*, o jogador tem liberdade para construir o personagem que preferir. Você, autor, tem o dever de proteger essa liberdade. Evite a todo custo restrições do tipo "esta aventura exige personagens com perícias sociais" ou "esta aventura exige um inventor" ou ainda "esta aventura é recomendada para devotos de Khalmyr". Evite obstáculos que possam ser superados por apenas uma classe de personagem. Faça tudo o mais amplo possível, faça a mesma aventura jogável por todos os diferentes grupos viáveis. Ao mesmo tempo, ofereça desafios variados, para que cada personagem tenha sua chance de brilhar (mas que possam ser contornados caso estes estejam ausentes).

Claro, o autor não pode prever exatamente a composição do grupo de personagens jogadores. Cabe ao mestre, que tem essa resposta, fazer os ajustes necessários. Ainda assim, é dever do autor facilitar ao máximo esse trabalho do mestre, evitando tramas, encontros e obstáculos que só funcionem para esta ou aquela classe.

18 - Novatos e veteranos

RPG não é um hobby simples de começar. *Tormenta* sempre buscou facilitar essa entrada ao máximo.

Tudo que você produzir deve ser atraente e acessível a novatos. Exceto pelo que está no livro básico (e apenas em acessórios de jogo), não exija do público nenhum conhecimento prévio de materiais adicionais. Se alguma informação extra é necessária para entender, repita-a. Mesmo coisas que estão no *T20* básico podem ser casualmente citadas ou revisitadas para ajudar aqueles que não lembram.

Idealmente, cada novo romance ou HQ deve ser aprazível mesmo para quem jamais leu *Tormenta* antes. O leitor não tem a obrigação de saber nada, você é que tem o dever de informar.

Ao mesmo tempo, tudo deve ser agradável para veteranos, para os profundos conhecedores de Arton. Eles merecem ser recompensados, merecem o prazer de reencontrar coisas familiares. Escolha temas que remetem a materiais clássicos, traga de volta NPCs queridos. Esconda referências, citações, *easter eggs* — mas faça-o com cuidado, sem afastar ninguém. Não deixe que a compreensão do material dependa desse conhecimento, não intimide ou exclua o novato na ânsia de agradar ao veterano.

E nem torne tudo tão simples e didático que o veterano se sinta insultado! Quando repetir uma informação com a intenção de ajudar novatos, mude a abordagem, reescreva de outro modo, inclua fatos novos, evite que pareça copiar/colar.

Faça os recém-chegados se sentirem bem-vindos, mas sem esquecer que *Tormenta* tem história, tem raízes. Porque a comunidade não esquece!

19 - O passado é passado

Várias obras antigas de *Tormenta*, algumas muito importantes (e algumas nem tão antigas), violaram uma ou mais entre estas regras.

Algumas porque surgiram em outra época, quando certos valores eram mais aceitos, outros infelizmente ignorados. Outras porque foram criadas sem que ninguém imaginasse quão longe este mundo chegaria e quão relevante se tornaria. Outras ainda por limitações de tempo ou recursos, ou falta de supervisão adequada, ou porque partes fundamentais do universo de *Tormenta* sequer existiam.

Por exemplo, o mangá *Holy Avenger* — uma das primeiras e mais marcantes histórias no mundo de Arton — não faz uma única citação sequer à própria Tormenta, violando a regra 15.

Tais obras ainda são consideradas oficiais e parte da continuidade canônica de Tormenta. Contudo, apontar elementos destas obras como exemplos não é argumento para validar a violação de uma regra.

20 - A comunidade

Tormenta não é nada sem seu público, seus fãs. Eles mantiveram o mundo vivo durante vinte anos, eles apoiaram seu renascimento. Como autor, seu primeiro dever é para com eles. Nunca os esqueça. Eles merecem o nosso melhor.

A comunidade de *Tormenta* ama Arton, mas também ama ser parte de Arton, ajudar a construí-la. Compartilhar suas próprias histórias, seu conhecimento sobre este universo. Dividir não apenas com os amigos em sua própria campanha, mas com todo mundo. A *Iniciativa T20* é uma forma de encorajá-los. Dentro e fora da plataforma, você pode encontrar outras.

Cuidado! Agradar à comunidade não significa fazer tudo que a comunidade pede! Como um mestre de *Tormenta20* bem sabe, atender a cada pedido dos jogadores e deixar que vençam sem esforço vai apenas deixar tudo enfadonho, tedioso. Recorde a frase atribuída a Henry Ford, primeiro fabricante de carros em série: *"Se eu perguntasse a meus compradores o que eles queriam, teriam dito que era um cavalo mais rápido."*

Você não pergunta a alguém o que quer ganhar de presente; você escolhe, baseado naquilo que sabe sobre a pessoa, e depois a surpreende. Então não pergunte. Descubra. Surpreenda.

Conheça a comunidade, não necessariamente para atender a cada pedido, mas para manter Arton interessante, instigante, divertida. Para entender o que esperam, e usar essas expectativas.

Não, nada disso é fácil. *Tormenta* não existe para ser fácil. Existe para desafiar. E então recompensar.

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

Cace os temíveis oni em *Império de Jade* e *3D&T Alpha*

por Glauco Lessa e Thiago Rosa

O fenômeno *Demon Slayer* é sucesso incontestável no Japão e no mundo — com vendas assombrosas (chegando a superar *One Piece* durante algum tempo)! A história mistura folclore e história japonesa com lutas emocionantes e personagens cativantes.

Muitos se perguntam a razão para o sucesso estrondoso de *Demon Slayer*, em especial no Japão. É difícil apontar uma única causa para isso. De um ponto de vista narrativo, o mangá não faz nada muito original: os dramas de certos personagens podem lembrar outras obras do gênero de luta e da demografia *shounen*. A trama também avança de forma similar, embora seja mais autocontida e com menos desvios.

Ainda que *Demon Slayer* recorra à fórmula clássica do gênero, isso não diminui nem um pouco o mérito da autora, **Koyoharu Gotouge** — muito pelo contrário. Ainda que não reinvente a roda, Koyoharu mostra que o domínio e a reinvenção de certos clichês é, por si só, criativo e inovador. Isso é notado no protagonista, Tanjirou, e sua irmã, Nezuko. Uma dupla inseparável, sempre parceira em todos os desafios, e pela qual é inevitável se afeiçoar.

Apesar dos elementos fantasiosos, o mangá também aborda alguns temas e assuntos históricos do Japão — e não qualquer época. Foi uma era peculiar para o país, bem no começo do século XX.

Era Taisho

Demon Slayer se desenrola durante o reino do **Imperador** Taisho, sucessor do Imperador Meiji, entre 1912 e 1926. É um período de transição e calmaria no Japão, com a turbulência concentrada em transformações políticas em vez das revoltas civis que caracterizam o período anterior e do militarismo exacerbado relacionado ao período posterior.

Como o Imperador Taisho tinha a saúde fraca e não exercia tanto a sua presença, um movimento pró-democracia começou a ganhar forças, chegando a apresentar o primeiro plebeu a se tornar primeiro-ministro. Após vencer a Primeira Guerra Mundial junto dos demais Aliados, o Japão foi reconhecido como uma das cinco maiores potências econômicas e militares do mundo na Conferência de Paris.

Para *Demon Slayer*, a era Taisho é principalmente um período de prosperidade. Isso torna a presença dos demônios ocultos, prontos para destruir essa estabilidade, ainda mais assustadora.

Kisatsutai: a Corporação de Exterminadores

A premissa de *Demon Slayer* é a existência de monstros predadores, os oni. Esses demônios devoram humanos, são extremamente poderosos e não podem ser destruídos por armas normais. Diante desse enorme desafio, foram desenvolvidas armas, técnicas de luta e uma intrincada organização para dar uma chance para que simples humanos possam enfrentar (e derrotar) essas criaturas.

Essa organização, a Kisatsutai, existe há pelo menos mil anos. Há centenas de membros da corporação de exterminadores, que não é reconhecida pelo governo e atua de forma completamente independente.

A Kisatsutai recruta exterminadores em potencial por meio de uma bateria de testes rigorosos, oferecendo-lhes treinamento, armamento e suporte. Além dos próprios exterminadores, integram a organização vários operativos de suporte, entre mensageiros, médicos, arquivistas e diversas outras funções.

Patrono: Kisatsutai (3D&T)

Ave Kasugai: a Kisatsutai emprega aves altamente treinadas para se comunicar com seus recrutas. Cada exterminador tem sua própria kasugai; normalmente um corvo, mas alguns são aves diferentes. Ela pode ser usada para se comunicar com a Kisatsutai e pedir reforços ou equipamento, além de trazerem missões para seus mestres. Essas aves costumam falar bem alto.

Traje de Combate: o traje de combate dos exterminadores é muito mais resistente do que aparenta. Uma vez por batalha, o exterminador pode jogar um dado adicional quando calcular sua FD.

Equipe Médica: o atendimento de emergência da Kisatsutai é capaz de tratar ferimentos aparentemente letais. Um exterminador que tenha obtido um resultado 6 em seu teste de morte pode, se receber assistência da equipe médica, fazer novamente o teste de morte. Se esse resultado também indicar morte, porém, não há salvação.

Exterminadores em Tamu-ra

Para inserir esses guerreiros em sua campanha de *Império de Jade*, é muito válido se inspirar na obra original, adaptando apenas uma coisinha ou outra. Por exemplo, talvez já tenha existido alguma organização e hierarquia rígida dos exterminadores, mas isso foi perdido durante a Era Akumushi. Agora, os exterminadores que ainda mantêm os estilos de respiração vivos estão espalhados pela ilha, cada um enfrentando os oni como pode. Isso dá um bom gancho para a sua campanha: algum personagem exterminador do seu grupo pode ter o objetivo de reunir e recriar a ordem.

Os oni de Tamu-ra não são exatamente iguais aos de *Demon Slayer* — principalmente por causa da fraqueza à luz do sol. Como mestre, você pode considerar que alguns oni são vulneráveis, enquanto outros não. Se quiser evocar por completo a ideia do mangá, faça com que todos os oni tenham essa fraqueza.

Outro ponto importante é a regeneração: os oni de *Demon Slayer* têm um forte poder regenerativo. De novo, o mestre decide se apenas alguns oni de Tamu-ra são assim ou todos. Veja mais adiante na seção sobre os oni.

Exterminador (caminho para IdJ)

Caminhos são uma forma interessante de apresentar novas opções aos jogadores sem engessá-los demais em arquétipos muito específicos. São uma opção avançada de criação e evolução de personagens e podem ser vetadas pelo mestre de forma parcial ou completa.

Para seguir o caminho do exterminador, não é preciso adquirir níveis em uma classe avançada ou algo do tipo. Basta preencher os pré-requisitos e se comprometer com um carma. Para entender melhor como funciona, veja a matéria de capa de *Ghost of Tsushima*, na *Dragão Brasil* 158.

O caminho do exterminador não é nem um pouco fácil. Cheio de sacrifícios e com a baixa constante de companheiros, esses guerreiros persistentes têm acesso a técnicas raras e secretas para enfrentar os oni mais temíveis e cruéis.

Carma: você conheceu os oni desde muito novo, e talvez da pior forma possível. Talvez você tenha sido treinado por outro exterminador, ou simplesmente presenciou uma terrível tragédia envolvendo um ou mais oni, e por isso resolveu combatê-los.

Caso continue neste caminho até o fim de seus dias, terá a oportunidade de conhecer um poderoso oni e devotar-se a persegui-lo e matá-lo até seu último suspiro. Triunfará sobre o inimigo jurado, morrerá pelas mãos dele, ou ambas as situações. Mesmo que não morra por causa de seu nêmesis, certamente morrerá nas garras de um outro oni.

Se um dia você abandonar este caminho, seja por covardia, seja por autopreservação, jamais terá uma morte violenta. No entanto, alguém muito querido e amado por você será transformado em oni.

Pré-requisitos gerais: pelo menos um nível de onimusha ou kensei. Manter sua Honra 6 ou mais, do contrário você perde direito aos benefícios deste caminho.

Estilo de Respiração

Você sabe usar sua respiração para canalizar as forças do seu corpo da melhor maneira.

Pré-requisito: Con 19.

Benefício: escolha um dos estilos de respiração. Você pode adquirir o jutsu desse estilo, desde que tenha o chacra necessário aberto e acesso ao grau pedido. Além disso, recebe +2 em testes de Fortitude e resistência a veneno 5.

Exterminador: você ganha o jutsu de seu estilo, independente de seu grau ou de quais graus você é capaz de executar. Além disso, seu estilo é considerado um grau abaixo do normal para custo em PM.

Especial: Raramente um guerreiro possui acesso a mais de um estilo, embora seja possível. Este talento pode ser comprado uma última e segunda vez, mas apenas cinco níveis depois de ser adquirido a primeira vez.

Respiração de Concentração Total

Você é capaz de inspirar o máximo de oxigênio possível para superar seus limites físicos e mentais.

Pré-requisito: Estilo de Respiração, Con 21.

Benefício: você recebe +8 em testes de Vontade para executar jutsus em condições difíceis e não fica desprevenido ao executar jutsus com tempo de execução de uma ação completa ou maior.

Exterminador: o bônus para o jutsu do seu estilo é +8, em vez de +4. Além disso, você recebe +2 em Fortitude.

Concentração Total Constante

Sua respiração está sempre sob controle. No treino, nas tarefas cotidianas e até enquanto dorme!

Pré-requisito: Respiração de Concentração Total, Con 23.

Benefício: você ganha e pode usar *físico do dragão* e *mente do dragão*. Não é possível usar esses jutsus em outros alvos que não sejam você.

Exterminador: você pode usar *físico do dragão* e *mente do dragão* como ação livre, em vez de ação de movimento. Além disso, fica imune a venenos e dano de veneno.

Respiração da Água (Jutsu Mediano)

Destreza (respiração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Ichi no kata — Minamo Giri: como o movimento fluido das ondas, seu golpe se aproveita dos seus giros para ser ainda mais poderoso. Como parte de um ataque com uma arma ao usar este jutsu, você causa +1d6 de dano do tipo da arma.

+2 PM, *Ni no kata — Mizu Guruma*: com um salto, você aplica um golpe giratório na vertical, criando ainda mais momento para seu golpe. Aumenta +1d6 de dano do tipo da arma.

+2 PM, *Ni no kata kai — Yoko Mizu Guruma:* você realiza um giro horizontal com sua arma. Muda o alvo para até três criaturas adjacentes umas às outras. Seu ataque é desferido contra todas elas.

+3 PM, *San no kata — Ryuuryuu Mai:* você parte balançando e dançando com sua arma para frente, cortando tudo no caminho. Muda o tempo de execução para ação completa, e o uso deste jutsu passa a ser como parte de uma investida. Você realiza um ataque corpo a corpo a cada adversário adjacente a seu caminho.

Jutsus de Respiração

Os jutsus presentes no caminho do exterminador possuem um descritor novo: respiração.

Isso significa que conjuradores comuns não têm acesso livre a esses jutsus por meios comuns. Em vez disso, precisam adquirir o talento Estilo de Respiração primeiro. A técnica da respiração é extremamente secreta, até mesmo para as pessoas mais santas ou arcanas — tanto do Japão do começo do século XX, quanto de Tamu-ra.

+2 PM, *Shi no kata — Uchishio:* você usa a fluidez dos seus movimentos para realizar mais golpes. Realize um ataque adicional com o mesmo modificador de ataque. Você pode usar esse aprimoramento várias vezes.

+4 PM, *Uchishio — Ran:* Mesmo dando vários golpes, você melhora sua precisão. Ao usar o aprimoramento *Shi no kata — Uchishio*, aumenta em +1 todos os seus ataques.

+12 PM, *Go no kata — Kanten no Jiu:* você aplica um único e misericordioso golpe, capaz de decapitar o oponente. Muda execução para ação completa e o uso deste jutsu como parte de um golpe de misericórdia. O oponente não precisa estar indefeso.

+5 PM, *Roku no kata — Nejire Uzu:* ao atacar debaixo d'água, seu golpe gera um redemoinho tão afiado quanto sua arma. Muda para área com 6m de raio e a duração para até o fim da cena. O dano do redemoinho é o mesmo do seu ataque. Um sucesso contra Reflexos CD 10 + metade do seu nível + Destreza permite que os oponentes não sejam tragados para o redemoinho.

+3 PM, *Shichi no kata — Shizuku Hamon Tsuki:* você apunhala seu inimigo. Além do dano causado, o alvo deve fazer um teste de Fortitude contra CD 10 + metade do seu nível + Destreza. Caso falhe, fica lento até o fim da cena.

+4 PM, *Hachi no kata — Takitsubo:* quando estiver caindo, você pode aproveitar o próprio peso para desferir um golpe vertical em um inimigo logo abaixo. Aumenta o dano com a quantidade de dano que você sofreria pela queda. Você não sofre dano algum.

+8 PM, *Ku no kata — Suiryuu Shibuki:* seus pés tocam a superfície brevemente, permitindo grande agilidade.

ADAPTAÇÃO

Aumenta seu deslocamento em 9m. Além disso, você pode escalar paredes e até andar pelo teto sem contar como terreno difícil.

+14 PM, *Juu no kata — Seisei Ruten:* você realiza um ataque fluido e contínuo, que toma a forma de um dragão de água e fica mais poderoso a cada golpe desferido. Muda a duração para concentração. Desde que você ataque em cada um de seus turnos, seu ataque aumenta em +1d10 de dano de frio por cada ataque já realizado desde que usou este jutsu. Logo, o segundo ataque causaria +2d10, o terceiro, +3d10, e assim por diante.

+14 PM, *Juu Ichi no kata — Nagi:* você fica imóvel, em um estado de tranquilidade total. Muda a duração para até o fim da cena, a execução para ação completa e o jutsu deixa de ser parte de um ataque. Você não pode ficar abalado, agarrado, apavorado, atordoado, desprevenido, fascinado, indefeso nem surpreendido. Aumenta sua CA e suas resistências em +10.

Respiração do Trovão (Jutsu Lendário)

Destreza (respiração); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Ichi no kata — Hekireki Issen: rápido como um raio, você é capaz de exterminar um oponente antes mesmo que ele perceba. Com a arma embainhada, você emenda seu saque com um golpe de misericórdia como parte de um ataque. O alvo não precisa estar indefeso para isso.

+6 PM, *Rokuren:* com uma sequência rápida de saque, seu golpe é ainda mais fatal. A chance de finalização em um golpe de misericórdia muda para 50%.

+9 PM, *Hachiren:* com uma sequência ainda mais rápida, seu golpe dificilmente poupa a vida de um inimigo. Ao usar este jutsu com este aprimoramento e o *Rokuren*, a chance de finalização em um golpe de misericórdia muda para 75%.

+5 PM, *Shinsoku:* sua velocidade é tamanha que nem sentidos especiais podem lhe perceber. Muda a duração para concentração, execução para movimento e sem fazer parte de um ataque. O alvo é considerado indefeso para todos os seus ataques.

+20 PM, *Shichi no kata — Honoikazuchi no Kami:* sua arma toma a forma de um dragão amarelo que emana e faísca eletricidade, e seu golpe acontece em um átimo. Seu golpe de misericórdia muda para 100%.

Exterminador (Kit para 3D&T)

Função: atacante.

Exigências: H2, Ataque Especial, Técnica de Luta.

Concentração Total: você pode gastar 2 PMs e um movimento para adicionar um dado adicional em suas jogadas de Força de Ataque e Força de Defesa até o final da cena. Esse bônus é perdido se você for impedido de respirar ou se ficar paralisado de qualquer forma. Restabelecer a concentração total depois que ela foi quebrada requer 1 PM adicional para cada interrupção na cena.

Concentração Constante: você pode gastar 2 PMs quando joga iniciativa para ativar sua Concentração Total.

Técnica de Respiração: enquanto tiver Concentração Total ativa, você pode combinar suas Técnicas de Luta com vantagens de ataque, como Ataque Especial.

Marca do Exterminador: Você só pode adquirir essa habilidade depois de ficar Perto da Morte numa batalha com um oni e sobreviver. Se tiver a vantagem Poder Oculto, você pode ativá-la como uma ação de movimento pelo custo normal em PMs desde que tenha sua Concentração Total ativa.

As Lâminas Nichirin

Existem dois materiais que absorvem a luz do sol, a maior fraqueza dos demônios: a areia de ferro rubro carmesim escarlate e o minério carmesim escarlate. Ambos raramente são encontrados, apenas em locais bem altos, como montanhas, sob constante exposição do sol.

Os exterminadores escolhem os minérios que serão usados em suas armas assim que passam no exame de admissão. O ferreiro entregará nas mãos do exterminador assim que a arma estiver pronta.

Em termos de regra, os dois itens contam como um único material especial, chamado Nichirin. Esse material especial só pode ser aplicado a armas, com um custo adicional de 1500 ¥. O material concede +4 em ataques e dano contra oni (mas apenas oni); em *3D&T*, funciona como uma arma Anti-oni (*Manual Alpha*, página 120) que causa dano por luz além do tipo físico apropriado.

A cor de uma arma nichirin varia de acordo com o estilo de seu dono. Praticantes da respiração da água têm suas lâminas na cor azul, enquanto os da respiração do trovão, na cor amarela. Esses são os estilos de dois dos protagonistas que estão adaptados nesta matéria, mas veja as cores dos outros estilos na tabela a seguir:

Estilo de Respiração	Cor
Sol	Preta
Som	Âmbar
Pedra	Cinza
Vento	Verde
Besta	Índigo-cinza
Serpente	Lavanda
Inseto	Azul lavanda
Flor	Rosa claro
Amor	Rosa
Lua	Roxo
Chama	Vermelho
Névoa	Branco

Oni

Criaturas populares na literatura e no teatro japonês, os oni também podem ser chamados de demônios ou ogros. Eles são tipicamente retratados como humanoides grandes e musculosos, de pele normalmente azul, vermelha ou verde, com chifres, empunhando bastões de ferro espigados. Surgem no inferno, torturando pecadores ou quando pessoas extremamente malignas morrem.

Em *Demon Slayer*, a origem e aparência dos oni é bem diferente. Eles são criados por Muzan Kibutsushi, o grande vilão do anime. Esse "pai dos oni" pode dividir sua maldição com outros humanos, que se transformam em oni. Essas criaturas podem se tornar mais poderosas devorando humanos, aprendendo habilidades sobrenaturais únicas chamadas kekkijutsu.

Os doze mais poderosos entre os oni são chamados de Os Doze Kizuki, ou demônios de lua, divididos entre superiores e inferiores de acordo com sua força em comparação aos demais. Os kizuki têm um número marcado no corpo pelo próprio Muzan indicando essa força e, caso caiam das graças do "pai" por serem considerados fracos, são sumariamente substituídos. Há uma enorme diferença entre os seis inferiores e os seis superiores. Em 3D&T, os inferiores estão na escala Ningen e os superiores na escala Sugoi. Em *Império de Jade*, os superiores terão no mínimo ND 11.

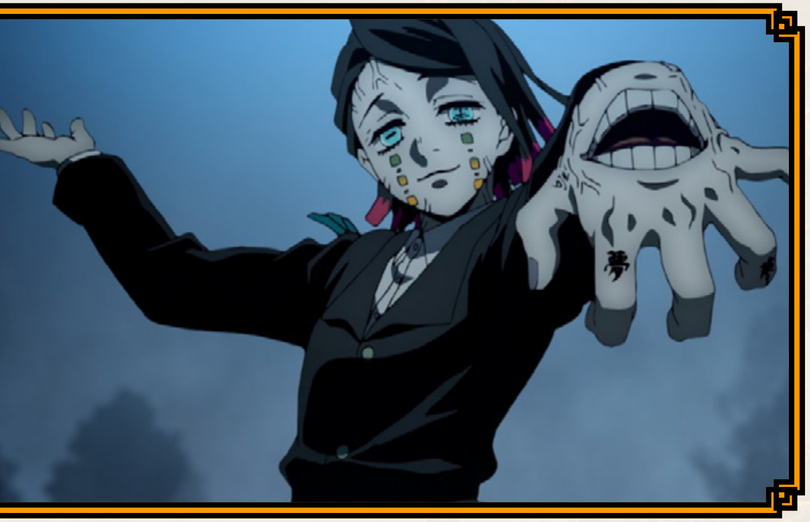
3D&T

Use as fichas de oni do *Manual dos Monstros Alpha*, adicionando Armadura Extra: Força e PdF, Vulnerabilidade: luz e Regeneração. Nem todos os oni de *Demon Slayer* têm Modelo Especial.

Os oni ficam mais poderosos devorando humanos. Considere que cada humano devorado concede 1 Ponto de Experiência. Aqueles com mais de 15 pontos terão poderes únicos (*Manual Alpha* página 137, *Tormenta Alpha* página 52), recebendo um poder único adicional para cada 5 pontos acima de 20. Quando chega a 25 pontos, um oni fica apto a se tornar uma das luas inferiores, recebendo mais poder de Muzan. Quando isso acontece, o oni ganha 13 pontos menos seu número (ou seja, o número 12 recebe 1 ponto, o número 8 recebe 5). O mesmo processo vale para as luas superiores, mas dobre o resultado final (ou seja, o número 1 recebe 13-1=12x2=24 pontos adicionais).

Império de Jade

Para os demônios de lua inferior, use a ficha de oni que está no livro básico (página 281). Você encontra



detalhes para modificar e criar fichas na *Dragão Brasil* 139, mas pode apenas considerar o seguinte:

- Os oni são sempre criaturas do tipo youkai.
- Possuem vulnerabilidade à luz, e se expostos ao sol, morrem *imediatamente*.
- Não possuem imunidade a fogo.
- Todo oni possui cura acelerada/luz em um valor igual ao seu nível. Por exemplo, cura acelerada 6/luz com um oni de nível 6.

Sempre é possível fazer pequenas alterações nas armas utilizadas e conceder um ou dois jutsus como habilidades para representar kekkijutsu conhecidos pelo monstro.

Para um oni de lua superior, use a ficha a seguir. Sinta-se à vontade para alterá-la e transformá-la em um oni de habilidades únicas.

Oni de Lua Superior — ND 11

Youkai 12, Médio, Desumano

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +15, faro, visão nas trevas.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 120.

Pontos de Magia: 48.

Resistências: Fort +12, Ref +9, Von +10, imunidade a doenças e veneno, redução de dano 5, cura acelerada 12/luz, vulnerabilidade à luz.

Deslocamento: 9m.

Habilidades: For 19, Des 12, Con 19, Int 10, Sab 14, Car 18, Hon 0.

Perícias: Atletismo +19, Intimidação +19.

Kekkijutsu (M): os oni possuem um jutsu de grau sublime e dois jutsus de grau avançado ou inferior, à escolha do mestre.

Morte certa à luz do sol: Em contato direto com a luz do dia, um oni morre imediatamente.

Tesouro: padrão.

Demon Slayer e a sua campanha

Existem duas formas principais de usar essa matéria: construir uma nova campanha totalmente voltada para *Demon Slayer* ou inserir elementos do anime na sua campanha em andamento.

A primeira opção funciona muito bem com *3D&T*. A variedade das opções de customização do sistema torna muito fácil que os jogadores inventem suas próprias respirações e que o mestre seja extremamente criativo com os poderes dos onis enfrentados.

A segunda opção é mais adequada para *Império de Jade*. A Kisatsutai pode ser vista como um elemento do passado de Tamu-ra, de tempos em que oni eram problemas mais graves que a reconstrução ou os akumushi.

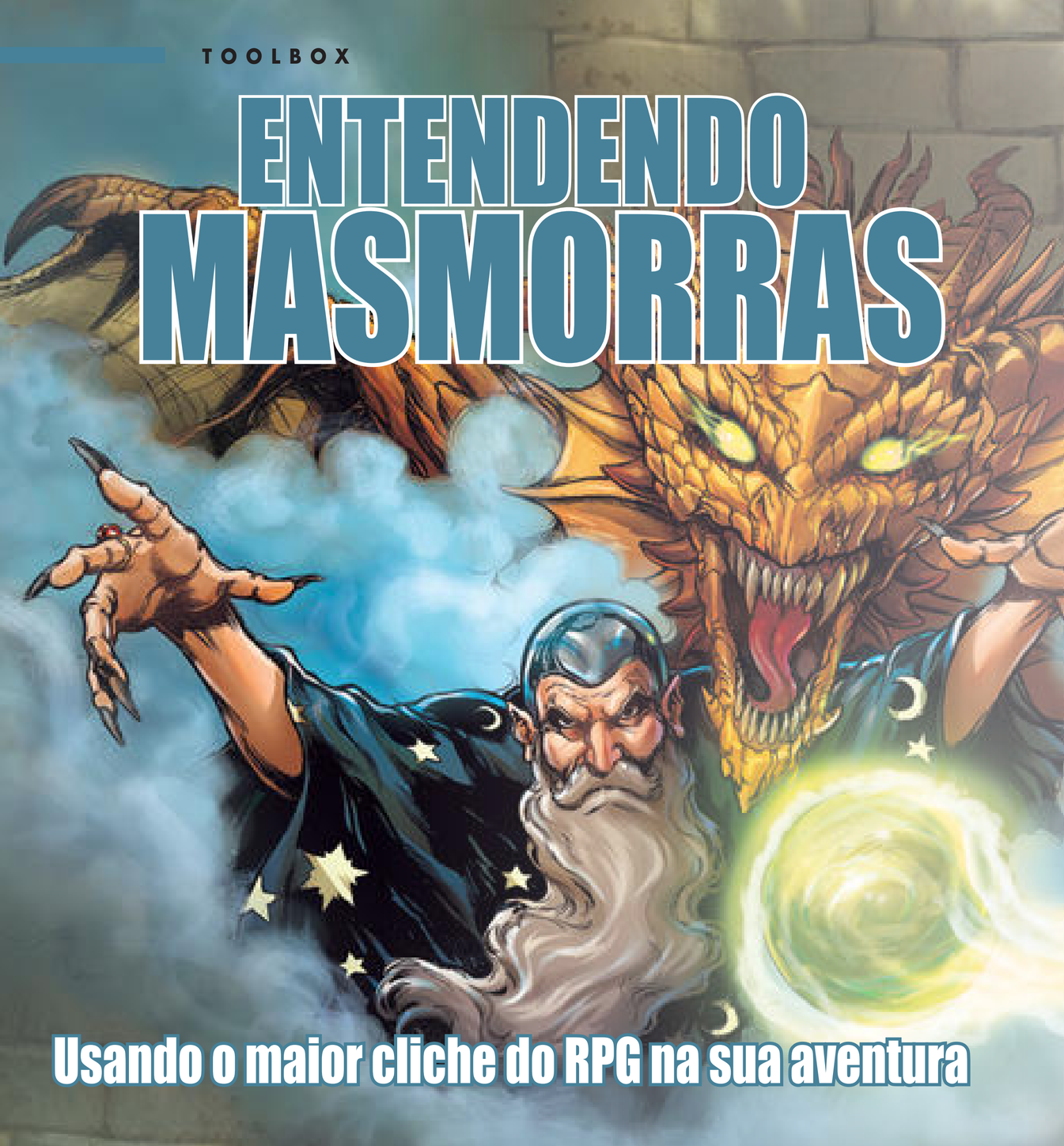
As duas abordagens têm vantagens, então escolha aquela que se adequa melhor ao seu grupo.

GLAUCO LESSA & THIAGO ROSA

DUNGEONS & DRAGONS®
CRÔNICAS DE DRAGONLANCE
DUNGEONS & DRAGONS®
DRAGÕES DO CREPÚSCULO DO OUTONO
MARGARET WEIS & TRACY HICKMAN
Trilogia completa em versão física ou digital | jamboeditora.com.br

TOOLBOX

ENTENDENDO MASMORRAS



Usando o maior cliche do RPG na sua aventura

Enquanto escrevo isto, a campanha online *Fim dos Tempos* está numa fase interessante: os aventureiros exploram sua primeira masmorra. Mais precisamente, estou escrevendo logo após uma sessão de jogo que fez vários espectadores chorar (ou pelo menos nos convencer de que choraram...). Foi um dos momentos mais emocionalmente fortes da campanha até agora.

Tudo isso dentro de uma masmorra. Você sabe, aquele lugar que só serve para matar monstro e ganhar tesouro.

Você não precisa estar vendo ***Fim dos Tempos*** para aproveitar a coluna desta edição, porque com certeza você já se deparou com o conceito de "masmorra" em RPG. Chegou a hora de explorar todo o potencial desse clichê.

Superfície

Começando pelo começo, vamos discutir o que são masmorras, por que surgiram e por que continuam a ser usadas. Já analisamos numa coluna anterior como eram os jogos dos primeiros RPGistas, há quase 50 anos, então não vamos nos estender muito aqui. Em resumo, os personagens eram aventureiros em busca de dinheiro e poder, que se arriscavam em labirintos perigosos para obter tudo isso. Não havia uma história planejada, diferentes personagens podiam fazer diversas incursões pela mesma masmorra em diferentes sessões, sem uma conexão lógica. Em suma, o jogo era focado no que hoje chamaríamos de *gameplay* — as ferramentas de regras e interações entre jogadores e mestre. A narrativa que emergia daí era quase um acidente.

Mas o que eram essas masmorras que os aventureiros exploravam? Além da definição manjada de "labirintos cheios de armadilhas, monstros etc." a masmorra era um espaço *explicitamente* destinado à aventura. Naqueles tempos antes da "interpretação" como conhecemos hoje, não havia risco de um personagem ser emboscado no castelo onde descansava antes de sua próxima incursão, ou de ser enganado pelo mercador que vendeu seu equipamento. Havia uma divisão clara: o mundo da superfície era seguro, previsível e comum. O mundo subterrâneo era perigoso, surpreendente e mágico. Mais que mágico: operava segundo uma lógica diferente do mundo normal. Ouvi em algum lugar a expressão "subterrâneo mítico" e achei que descreve perfeitamente a masmorra tradicional de RPG. Ela é o lugar de eventos estranhos e grandiosos.

Provavelmente nenhum dos primeiros RPGistas dava muita bola para isso. Eles costumavam ver RPG como um jogo, não algo especial e transcendente. Aliás, é uma filosofia muito mais saudável do que achar que o hobby é a salvação da humanidade, mas não vamos entrar nisso. A questão é que esses tiozões estavam replicando conceitos fundamentais das narrativas da humanidade, de forma destilada e concentrada. Um dos passos fundamentais da jornada do herói, um dos pontos mais cruciais de qualquer mito, é a passagem do mundo comum para o mundo mágico onde o herói vai cumprir seu destino. Você sabe, a chegada de Harry a Hogwarts, o momento em que Frodo sai do Condado, Luke subindo ao espaço... Sempre que os aventureiros entravam na masmorra, eles saíam do mundo comum. E não estavam lá para transcender a humanidade ou salvar o reino. Estavam no mundo mágico como humanos, com motivações muito humanas (ganância, ambição, desespero, vontade de viver). Isso por si só já é um conceito importante na fantasia, principalmente nos anos 70. Já tínhamos muitas obras que questionavam o herói idealizado das sagas tradicionais, mas talvez o RPG tenha sido uma das primeiras a realmente confrontar a pequenez dos humanos frente ao mundo mágico.

Hoje em dia não precisamos de masmorras para criar essa sensação. O RPG evoluiu e a aventura pode ocorrer em qualquer lugar. Temos muito acesso a informação e compreendemos a jornada do herói, podemos usá-la de forma mais controlada e proposital se quisermos.

Então por que continuamos entrando em masmorras?

Primeiro nível

Saindo da tagarelice e da teoria, podemos definir "masmorra" ainda de outra forma: é um lugar onde implicitamente estão todas as dificuldades que os personagens irão enfrentar (pelo menos em uma parte específica da narrativa) e também todas as ferramentas de que eles precisam para vencê-las. Claro, os aventureiros trazem equipamentos de fora para explorar a masmorra, mas em princípio ela é um ambiente autocontido. Quando alguma solução depende de algo externo (digamos, os heróis precisam da espada do Barão Hakkenblaft para refletir a luz que vai abrir o último portal no Labirinto do Desespero), isto é algo indicado pela história e pelo contexto da própria masmorra. Digamos que você insira esse *puzzle* sem nunca ter citado a tal espada e sem nenhuma indicação de que ela seria necessária. Parece bizarro, não? Os jogadores procurariam por todo tipo de soluções dentro da masmorra e com seus equipamentos, mas dificilmente teriam a ideia de sair, embarcar

em outra parte da narrativa, obter um item não relacionado e então voltar. Até mesmo descrever isso é complicado.

Analisando por este ângulo, masmorras são comuns em vários tipos de narrativas. Uma das histórias de mistério mais famosas de todos os tempos é *Assassinato no Expresso Oriente*. O crime ocorre num trem em movimento. Assim, vítima, culpado e arma do crime (e implicitamente motivo) devem necessariamente estar dentro deste ambiente. Todas as dificuldades e ferramentas estão aqui. O que dizer da clássica história de terror com uma casa mal-assombrada? Indo mais longe, romances românticos muitas vezes envolviam uma heroína que lutava por seu amor dentro de um castelo, mansão ou grande propriedade — o dono do lugar era o "chefão final", com o amor entre os dois sendo o objetivo!

Quanto mais pensamos nisso, mais percebemos que existem masmorras em todo lugar. Masmorras são o padrão.

O que é esquisito é o *resto* das narrativas em RPG.

Achou estranho? Pois bem. Imagine que você está com um problema no trabalho. Digamos que um colega inescrupuloso está espalhando boatos a seu respeito e tomando crédito por ideias e projetos que você fez. Uma alternativa seria pedir demissão, abandonar sua família e seus amigos, sair da cidade e começar vida nova em outro lugar. Você *pode* fazer isso, nem que seja contraindo dívidas enormes no cartão de crédito e sendo um canalha com todo mundo que gosta de você. Dificilmente seu colega iria persegui-lo em seu novo trabalho.

Outra alternativa é examinar as circunstâncias e ferramentas que existem no ambiente ao seu redor e resolver a situação a partir delas.

Exatamente como em uma masmorra.

Não há nada de errado com histórias de grandes jornadas ou mesmo com o estilo de jogo em que os aventureiros passam de um lugar a outro, nunca fixando residência ou criando laços. Mas é um tipo de vida que exige uma enorme suspensão de descrença. Mais plausível é criar histórias a partir de "masmorras" — circunstâncias que, por limitações físicas ou sociais, os personagens não podem abandonar. Inserir todas as ferramentas para que a situação se resolva, ou pelo menos maneiras de os personagens obterem essas ferramentas sem sair da circunstância que os "prende".

Segundo nível

Ok, tudo isso pode até ser bacana, mas para que serve?

Vamos analisar os componentes das masmorras. Para isso, vamos usar a definição mais simplista, esquecendo por enquanto o "subterrâneo mítico" e demais viagens. Masmorras são labirintos subterrâneos cheios de armadilhas, monstros e tesouros.

Certo. Vamos pensar no que isso significa em termos de narrativa.

Subterrâneo: já discutimos esta parte. A masmorra é autocontida. Está no subterrâneo (ou é um castelo, navio voador etc.) porque é difícil entrar e sair de lá. Existe uma barreira física ou social que a separa do mundo comum. Dentro da masmorra coisas extraordinárias acontecem.

Labirinto: a masmorra não é uma linha reta. Os personagens têm escolhas. Se você diz a um jogador "o Barão Hakkenblaft está prestes a destruir o mundo" você não está lhe dando opções. Se o mundo acabar, todos morrem, não há mais lugar de jogo. É o equivalente a um corredor reto com só uma saída. Assim, qualquer situação autocontida em que você situar a narrativa precisa ter várias opções de solução e de desenvolvimento. Os personagens têm agência. Mesmo que você esteja escrevendo e não mestrando, é melhor não criar narrativas com apenas um desenrolar possível. O leitor não vai acreditar *de verdade* que o mundo pode acabar no fim. É preciso haver várias possibilidades. Mais do que isso, os personagens (e o público) não podem saber qual é a possibilidade correta. Se você apresenta uma escolha moral do tipo "salvar o filhote de cachorrinho fofo ou sacrificar um orfanato inteiro" isto não é uma dúvida real. É preciso que as consequências de cada escolha estejam pelo menos parcialmente escondidas. Os personagens podem *deduzir* quais são elas a partir de raciocínio, pensando na história e no ambiente a seu redor — assim como um grupo que mapeia uma masmorra. Mas sem este esforço o futuro é misterioso.

Armadilhas: a circunstância em que os personagens estão apresenta perigos. Não só adversários com inteligência e vontade própria, mas também desastres que simplesmente "estão ali", esperando pelos heróis. Esses perigos podem ser evitados com cautela (procurar armadilhas) e conhecimento especializado (desarmar armadilhas). Uma narrativa que pode ser resolvida simplesmente através da força bruta (o que quer que isso signifique na história) pode até ser emocionante na hora, mas desmorona quando a adrenalina baixa e o público pensa nela um pouco. Digamos que sua história é sobre uma servidora pública idealista que deseja se tornar presidente da república. Você pode contar a história de como ela gasta dinheiro suficiente para bancar uma enorme campanha de propaganda e se elege. Talvez isso seja apoteótico. Mas depois resta a pergunta: qual o significado disso? Qual a mensagem? Qual o sentido? Muito melhor é ter "armadilhas" — situações em que apenas esperteza e interação com o ambiente da história garantem a vitória. Aqui também entram os *puzzles*. São "mini masmorras" por si só, enigmas e desafios que apresentam todas as ferramentas para serem solucionados e dependem de percepção, sutileza e inteligência. Lembre-se: o caminho dos personagens contém obstáculos. Os heróis precisam crescer, melhorar, evoluir, ter contato íntimo com os elementos da narrativa.

Monstros: obviamente, os adversários. Toda boa história precisa de um adversário de algum tipo (o estúdio Ghibli contraria isso em vários filmes, mas é assunto para outra coluna). O que difere monstros de armadilhas é a vontade própria. Os adversários *querem* algo que se opõe aos objetivos dos personagens. Mas vamos mais fundo. Lembre que as primeiras masmorras tinham como objetivo sobreviver — enfrentar o menor número de perigos — e sair com o tesouro. Assim, nem todos os adversários precisam ser confrontados de frente. Alguns podem ser abertos a diálogo, podendo inclusive se tornar aliados. Alguns podem ser vencidos através dos elementos presentes na própria masmorra (mais uma vez premiando a interação com o ambiente da história). E alguns, é claro, devem ser confrontados diretamente. Isso pode ser combate ou outra maneira climática de oposição — um debate, uma partida de xadrez, uma confissão de amor, uma corrida, o primeiro teste de uma invenção... Assim como monstros podem matar os aventureiros, os adversários na sua masmorra devem ser capazes de tirar os personagens da história se vencerem esses confrontos. Se o galã não tiver coragem de se declarar à heroína, ela vai casar com o cafajeste — anulando a possibilidade de ele ter o "amor perfeito", o que significa não mais interagir com a história.

Tesouros: esta é fácil, não? Tesouros são os objetivos, o que os personagens querem conquistar desbravando a masmorra. Lembre-se que o tesouro não precisa estar apenas na última sala, guardado pelo dragão. Pode haver vários tesouros espalhados pela masmorra — alguns escondidos, outros sendo guardados por adversários. Sempre que um obstáculo é vencido (uma parte da masmorra é mapeada, uma armadilha é evitada, um monstro é derrotado) há a possibilidade de um tesouro. Essas pequenas recompensas dão um alívio ao público (e aos personagens!), são um lembrete de que há um motivo pelo qual eles estão na história. *Existem* boas histórias feitas de puro sofrimento, onde ninguém adquire nada até o fim, mas executar bem uma delas é extremamente difícil. Mesmo que você consiga, sua obra pode ser considerada "complicada", estéril ou "algo para ler só com a cabeça certa". RPGistas especialmente se veem exaustos com campanhas em que nada dá certo. Não adianta fazer os personagens sofrerem para conquistar o grande prêmio se os jogadores já não se importam mais, por pura estafa.

Vamos montar uma "masmorra" a partir desses conceitos. A situação é uma família com pais extremamente bem-sucedidos e célebres e uma filha adulta que se vê à sombra deles. O grande objetivo (o tesouro na última sala) é ela mesma produzir alguma obra ou grande feito. Nossa personagem está no "subterrâneo" porque não pode simplesmente esquecer da família. Mesmo que ela vá embora, a sensação de vazio vai permanecer com ela. Ela está inserida no mundo da história, precisa agir ou "morrer".

Podemos interpretar a parte do labirinto de forma rasa — ela tem várias escolhas sobre o que fazer para ascender desta forma. Mas também pode ser algo mais interessante. Nossa heroína deve navegar por esse misto de ambição, admiração e dúvidas. Deve mapear o que exatamente vai levar ao grande prêmio, entender a si mesma, o ambiente profissional e familiar, aprofundar-se em seus grandes objetivos (descobertas científicas, aventuras, publicações ou o que quer que seja). As armadilhas estão ali: saídas fáceis, possibilidades de plágio ou outras formas de trapaça, sua própria desistência frente ao desafio. Até mesmo aceitar que seus pais a ajudem demais, roubando dela a conquista. Se ela entender o ambiente, verá que tudo isso pode prejudicá-la. Os monstros serão pessoas que querem seu mal, que estão sabotando seus esforços — nada de muito surpreendente aqui.

Os tesouros são uma das partes mais saborosas. Embora o objetivo explícito seja sua grande "apoteose", pelo caminho ela vai descobrir que nenhum grande feito determinará seu valor como pessoa — ela tem valor por si só. Quando conquistar o último tesouro, já vai ter acumulado todos esses outros, de maior valor.

Note que também poderíamos descrever essa narrativa na forma de uma jornada do herói. A diferença é que, em vez de estarmos focados na progressão da história (tempo), estamos focados no ambiente, na rede de relações e em como a personagem pode interagir com essas coisas (espaço).

Terceiro nível

Mais uma vez, tudo isso é muito bonito, mas a promessa da coluna era discutir masmorras, não fazer analogias. Então vamos a elas.

Armados com o que já analisamos até agora, podemos montar uma masmorra — substituindo alguns elementos tradicionais por outros, frutos dessas analogias. Nós des-

cobrimos o que está por trás de cada conceito, então não precisamos usar sempre a mesma faceta de cada um deles.

Digamos que nossa masmorra vai ser mesmo uma *masmorra*. Um complexo subterrâneo de corredores e salas. Certo, essa parte é literal. Vamos então ao labirinto. De cara notamos que é difícil separar os dois conceitos: numa masmorra física, você precisa de alguma espécie de labirinto, ou vai ser a masmorra mais chata da história. Mas vamos ousar um pouco mais. Nos corredores da masmorra há baixos-relevos muito desgastados pelo tempo. Analisando-os os heróis podem descobrir que contam a história de um povo goblinoide que fez um pacto com um demônio para fugir de um tirano. Há facções na masmorra: descendentes dos goblinoides originais, meio-demônios e mortos-vivos amaldiçoados. Se os personagens "mapearem" essas relações, podem se aliar a uma facção, jogar uma contra a outra, acabarem inimigos das três ou mesmo forjar uma aliança entre elas! Assim, há mais de um nível de "labirinto" a ser desbravado aqui.

Vamos às armadilhas. É claro que nossa masmorra, sendo tradicional, vai ter algumas armadilhas clássicas. Mas vamos além. Existem passagens da masmorra que só podem ser abertas recitando o nome do demônio original. Os personagens podem descobrir isso através de interações com os habitantes da masmorra e deduções sobre os baixos-relevos. Também existem livros e pergaminhos que falam sobre esse demônio. Podemos inserir vários enigmas desse tipo: quanto mais os jogadores descobrirem sobre o histórico da masmorra, mais ferramentas terão para passar por essas armadilhas e passagens secretas.

É claro que não podem faltar monstros. Dessa vez vamos nos ater a monstros literais. Poderíamos inserir um grupo de aventureiros rival, um traidor entre os heróis etc., mas não é necessário.

Haverá tesouros em forma de ouro e joias na masmorra, mas também haverá conhecimento. Muito conhecimento. Desbravando a masmorra, os personagens têm a chance de descobrir sobre o pacto, o que vai permitir que libertem os goblinoides de sua servidão milenar. Poderão conseguir novos aliados — ou poderão usar esse conhecimento diabólico para dominar os goblinoides! Indo mais fundo, eles podem descobrir fórmulas capazes de submeter qualquer um à servidão, desde que sacrifiquem suas almas... E podem eles mesmos fazer um pacto! Cada pedaço de história nos corredores vai oferecer uma nova possibilidade de ações tanto dentro da masmorra quanto no mundo da superfície. Os heróis enriquecem não apenas financeiramente, mas em maneiras de interferir com a narrativa.

Nem todos os grupos vão gostar desta masmorra. Mas, gostando ou não, ninguém poderá dizer que é apenas um ambiente para matar e pilhar. Não há nada de errado com matar e pilhar — mas você não precisa se limitar a isso. Entendendo o que está por trás dos componentes de uma masmorra, você pode usá-la de outras formas.

Saída

Ainda resta uma grande pergunta a ser respondida. Questionamos ali em cima por que continuamos entrando em masmorras. Porque são legais? Ok, mas *por que são legais?*

O início de uma narrativa é, entre outras coisas, uma pergunta. Frodo vai conseguir destruir o anel? Luke vai derrubar o Império? Romeu e Julieta vão ficar juntos? Mas, como algo ostensivamente aberto, a narrativa não dá muitos elementos para que o público descubra a resposta — pelo menos não sem uma boa compreensão de clichês e estruturas narrativas.

Uma masmorra, por ser autocontida, é como uma charada. Você faz a pergunta e deixa claro que a resposta está ali. A masmorra convida o público a participar mais diretamente, é mais "aconchegante". É um enigma a ser solucionado. Não é por acaso que há uma pessoa do público mapeando a masmorra de *Fim dos Tempos*!

Às vezes limitações são boas. Às vezes elas nos ajudam a pensar.

E às vezes tudo que você quer são labirintos, armadilhas, monstros e tesouros.

LEONEL CALDELA

TORMENTA 20

FINALISTA PRÊMIO LUDOPEDIA 2020

VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?

Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 97 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

GRAVE ATENTADO EM KANNILAR

Um ataque de consequências incalculáveis foi evitado por muito pouco em Kannilar, capital de Yuden e centro administrativo da Supremacia Purista. As informações ainda são desencontradas, mas tudo indica que o plano foi posto a cabo por um soldado raso do próprio Exército Purista!

De posse de um engenhoso explosivo montado por goblins, ele atacou a Fortaleza Dourkernause, tradicional morada dos regentes do reino. Aparentemente, o principal alvo era o próprio Hermann Von Krauzer. O que ninguém fora das altas esferas sabia, era que o líder purista estava secretamente afastado de suas funções devido aos graves ferimentos sofridos durante o Cerco a Valkaria.

O soldado foi preso antes que conseguisse levar o seu plano até o fim, e a tentativa de suicídio com uma pílula venenosa também foi abortada com a intervenção de Capelães de Guerra que neutralizaram a toxina. Pelo que nos foi relatado, ele se encontra preso e aguardando interrogatório.

São muitos os boatos sobre as motivações do atentado. Alguns relatam que este não foi um ato isolado, mas sim a culminância de meses de planejamento por uma dissidência comandada por yudenianos da velha guarda, receosos do poder e popularidade acumulados por Von Krauser.

Ao que tudo indica, o General Máximo será mantido seguro em um lugar secreto por tempo indeterminado. Há rumores sobre uma recompensa para quem descobrir seu atual paradeiro, ouro este que seria pago por 'amigos do Reinado'. Apesar de tudo, não há de fato qualquer ligação conhecida entre estes supostos benfeitores e os verdadeiros líderes da Aliança contra a capital.

Assalto à Torre de Salini Alan

Localizada em Wynlla, a recém revitalizada Torre de Salini Alan é famosa por ser um dos lugares que concentra a maior quantidade de riquezas em toda Arton. É onde ficam os itens que aquire enquanto viaja constatemente pelo continente e além, fazendo negócios com nobres, regentes e aventureiros. Há desde peças de arte, itens luxuosos e tapeçarias até armas exóticas — muitas delas mágicas — todas expostas aos convidados. Sem contar os possíveis tesouros realmente raros da coleção particular do qareen, guardados em locais secretos e muito melhor protegidos.

Apesar de todo o conhecido luxo, até recentemente, não se ouvia sequer rumor de ataques diretos contra a Torre. No máximo, boatos maldosos sobre os gritos dos ladrões capturados tentando tamanha proeza. Isso mudou há poucas semanas. A Gazeta do Reinado foi procurada por Mumathil Alsaahirum, um dos representantes de Salini em Valkaria, para que a denúncia do assalto viesse a público. Segundo Alsaahirum, a natureza do que foi roubado não pode ser revelada ainda, por motivos que dizem respeito apenas a Salini. Mas garante: "É algo muito mais valioso que ouro".

Mesmo Salini, conhecido pelo seu bom humor, não está nada contente com o ocorrido e pretende reaver tudo o mais breve possível. Para isso, oferece uma pequena fortuna como recompensa àqueles que capturarem os infelizes ladrões. Há apenas uma exigência: ele os quer vivos. O motivo não poderia ser outro: apesar da Torre ter vários artifícios de defesa — sejam encantamentos, guardas e até elementais trabalhando na sua proteção — todo o aparato foi burlado de alguma maneira. Os intrusos conseguiram entrar e sair sem serem notados, e ele quer saber como conseguiram.

Alsaahirum ainda confidenciou uma suspeita sobre os autores do incidente: supostamente, não eram ladrões comuns. Ao que tudo indica, os salafrários formavam um grupo de aventureiros!

A estranha criatura voadora de Petrynia

No último mês, estranhos relatos se tornaram recorrentes em Petrynia. Eles falam de uma peculiar criatura avistada nos céus da cidade portuária de Fauchard. Supostamente, no meio da noite, um grande peixe voador surgiu entre as estrelas, tomado de um fulgor incandescente, como se estivesse em chamas.

Este peixe de fogo voador cruzou o firmamento como um raio, e pareceu cair no oceano próximo à Ilha da Grande Pedra. Grupos de curiosos se dirigiram à região, mas nada encontraram. Logo, os moradores locais se dispuseram a contratar equipes de aventureiros para investigar o ocorrido. Que também regressaram sem maiores novidades.

Como nenhum vestígio da criatura ou seu cadáver foram vistos, é tido como certo que não há na verdade peixe algum, e que tudo não passou de mais uma das famosas histórias de Petrynia que cresceram muito mais do que deveriam. Entretanto, há uma testemunha que continua jurando que tudo realmente aconteceu: um velho agricultor chamado Kassamar, conhecido nas cercanias por nunca mentir.

Circuito ilegal de Wyrt

Dentre os inúmeros jogos de azar do Reinado, nenhum é tão famoso quanto o Wyrt. Criado em Ahlen, utiliza cartas e dados numa mistura de estratégia e sorte para definir um vencedor. Porém, é um jogo exclusivo da nobreza. Qualquer plebeu pego jogando pode ser preso. Ainda assim, mesas ilegais são comuns no submundo. E o auge desta prática foi descoberto recentemente: um grande torneio ilegal de Wyrt.

O circuito acontece durante todo o ano, inicialmente em etapas regionais, que elegem o campeão de cada cidade. Após a definição dos participantes, os confrontos — assim como os locais das partidas — são sorteados pela organização com pouca antecedência, para garantir a segurança dos participantes.

O campeonato movimenta uma quantidade fantástica de tibares, oriundos das apostas realizadas. Não se sabe ao certo o valor exato, mas especula-se que o grande vencedor dembolsará uma fortuna suficiente para comprar seu próprio castelo!

Como esperado, os nobres ahlenienses não ficaram nada contentes, e estão oferecendo uma recompensa para quem descobrir informações precisas sobre o evento, não importando o método empregado.

CAVERNA DO SABER

Quer saber mais sobre o funcionamento das poções em *Tormenta20*? Aqui é o lugar certo!

Se tem alguém que sabe usar poção é Geralt, de The Witcher 3

FRESQUINHO DO CALDEIRÃO

Desde a tradicional poção de cura até a famigerada "poção do amor", poções mágicas são um dos elementos de fantasia mais icônicos da literatura, cinema e, claro, dos RPGs, muitas vezes tornando-se até tema central de histórias e aventuras.

Poções podem ser a grande salvação de um monarca debilitado, ou a causa de uma transformação horrível que se abateu sobre uma pobre princesa, invejada pelas rivais no amor.

Do "suco gummy" até as cocções de um witcher, usar de poções mágicas (ou não) para aumentar suas habilidades é algo comum para heróis de histórias fantásticas.

Os destilados mágicos são envoltos em mistério e encanto, e sempre causam certo furor nas mesas de RPG quando são encontrados aleatoriamente no fundo de um baú ou num pedestal de prata dentro de um templo esquecido.

Em *Tormenta* não poderia ser diferente. Mesmo passando por inúmeras alterações de regras entre as versões do sistema, as poções mágicas sempre tiveram um papel muito importante no jogo, como um tipo de melhoria mágica acessível a todos os personagens, independentemente de sua classe ou arquétipo.

A ideia desse tipo de item é servir como uma opção de ferramenta mágica para o aventureiro, que pode carregar diversos frascos para usos espetaculares, desde auxiliar em uma escalada difícil até fechar as feridas após uma batalha tensa. Se a magia é a melhor amiga do aventureiro, então a poção é...

Magia engarrafada

Uma poção mágica é, essencialmente, uma magia em forma de líquido. É como se a magia tivesse sido lançada e nunca atingido um alvo, sendo "congelada" no tempo dentro de um frasquinho — assim que é liberada da embalagem, ela "termina" de ser lançada.

Entender essa lógica é muito importante para compreender o funcionamento das poções em *Tormenta20*: o alvo da poção é sempre o alvo da magia. Isso significa que a poção é a magia em si, e não que ela confere a capacidade de lançar a magia, ao contrário dos pergaminhos mágicos.

O que nos leva à diferença entre os tipos de poções, baseadas justamente no tipo de alvo da magia.

Poções mágicas

O tipo básico de poção mágica tem um funcionamento muito simples: quem bebe o líquido se torna alvo da magia.

Por isso, apenas magias que tenham como alvo "uma criatura" podem ser transformadas em poção, o que inclui magias nocivas ou magias de dano! Uma poção de Raio do Enfraquecimento, por exemplo, seria um tipo mágico de "veneno" que deixa o alvo incapacitado. Agora, como você vai fazer o alvo beber a poção, já é problema seu.

Algumas interações com poções podem ser um pouco confusas, afinal temos algumas magias bem complexas no sistema, por isso respondi várias perguntas frequentes sobre poções um pouco adiante.

Óleos mágicos

Como diz o texto do Livro Básico, óleos são um tipo especial de poção que serve para objetos, afinal, tirando raríssimas exceções, não são capazes de beber líquidos. E sim, funcionam apenas com objetos, porque só aceitam magias que tem como alvo, "um objeto" — chorar é ação livre, osteon safado.

Ao derramar um óleo mágico sobre o objeto, ele se torna alvo da magia armazenada. Por exemplo, você pode cobrir um baú de tesouro com óleo de Âncora Dimensional para protegê-lo contra efeitos de teletransporte, ou mesmo derramar óleo de Despedaçar sobre um cadeado para tentar destruí-lo.

Granadas mágicas

Favorita entre os goblins, esse tipo de poção carrega exclusivamente magias que tenham efeito de área.

Usar esse tipo de poção é muito parecido com usar um item alquímico: você escolhe uma criatura ou ponto em alcance curto, que se torna o centro do efeito da magia. A parte ruim é que esse alcance independe do alcance original da magia.

Uma granada mágica não necessariamente precisa conter uma magia que causa dano — não é incomum ver "granadas" de Dissipar Magia sendo empregadas contra arcanistas malignos, por exemplo.

Dúvidas frequentes

Apesar de sua simplicidade no uso, a alquimia mágica tem algumas nuances complicadas quando se trata de efeitos de magia. A seguir, vamos esclarecer algumas dúvidas mais comuns sobre as poções mágicas em *Tormenta20*:

Novo equipamento: Lançador alquímico*

Um cano grosso contendo uma empunhadura e gatilho na base, que pode ser carregado com um item alquímico ou poção (granada) como uma ação padrão. Disparar o lançador exige as duas mãos e uma ação padrão e aumenta o alcance do item carregado nele para médio. T$ 540, 3kg. Ofício (armeiro) CD 20. (Nota: este item não conta como arma para modificações e encantos.

*apresentado na Parte 4 de *Coração de Rubi*.

Qual a CD de magia de uma poção?

Quando um jogador utiliza uma poção fabricada por ele mesmo, a CD padrão é 10 + metade do Nível + Mod. do atributo-chave. Já poções fabricadas por terceiros (sejam compradas numa loja ou utilizadas por qualquer personagem que não o criador) usam uma regra diferente, que não está presente no livro básico e será apresentada na errata.

Poções contendo magias arcanas têm CD igual a 10 + metade do nível + mod. de Inteligência do usuário.

Poções contendo magias divinas têm CD igual a 10 + metade do nível + mod. de Sabedoria do usuário.

Quando a magia da poção for universal, o mestre determina se ela usa a Inteligência ou Sabedoria do usuário, de acordo com sua origem de criação.

Poções se beneficiam de poderes que aumentam a CD ou o dano de magias, ou que diminuem seu custo em PM?

Não. A não ser que seja especificado por algum poder de classe, como o poder de inventor Alquimista de Batalha, apenas magias lançadas pelo personagem podem receber esses benefícios.

Como funcionam poções contendo magias que podem afetar tanto uma criatura quanto um objeto?

Esse tipo de poção pode ser usada das duas formas: ingerida por uma criatura ou derramada sobre um objeto.

Efeitos de Poções são considerados efeitos de magia ou efeitos de item para a regra de acúmulo de bônus?

Para todos os efeitos mecânicos, os efeitos de uma poção são considerados efeitos de magia.

Poções mágicas em Arton

Em um mundo de fantasia como Arton, onde a magia é abundante e faz parte da realidade cotidiana, poções mágicas são relativamente acessíveis em metrópoles, principalmente onde há grande circulação de comerciantes e, claro, aventureiros.

Diferente dos itens mágicos, como armas, armaduras e acessórios, poções são mais simples e menos custosas, além de mais fáceis de produzir em maiores quantidades, o que as torna um bem de comércio bastante rentável. Ainda assim, exceto nas regiões mais ricas ou com fluxo constante de heróis, não há realmente lojas de poções. Em geral, os aventureiros entram em contato com as próprias guildas para adquirir poções fabricadas segundo suas necessidades.

Diversas dessas guildas arcanas em Deheon e Wynlla são totalmente devotadas à produção e distribuição de poções mágicas, e esse ofício é um dos destinos mais interessantes para magos formados em escolas prestigiosas que preferem uma vida menos perigosa que a de aventureiro.

Algumas dessas guildas são conhecidas por sua produção especializadas, e costumam fazer propagandas de seus produtos em grandes mercados, sendo algumas delas:

Detonadores Arcanos. Um dos maiores laboratórios de Shophand nasceu da coalizão de magos de combate aposentados, que resolveram pesquisar novas e melhoradas fórmulas de granadas mágicas, exclusivamente poções com efeito de dano em área. Granadas da D.A. causam +1 de dano por dado e tem preço de venda 20% mais caro.

Bendita. Esse laboratório é também um templo dedicado à deusa da magia, que fica na fronteira entre Deheon e Wynlla. Os sacerdotes arcanistas se especializaram em poções de cura e óleos protetores, com a intenção de espalhar a bênção de Wynna por todo o continente. Poções da Bendita aumentam a cura em +1 por dado, bônus de efeitos de proteção em +1, e tem preço de venda 20% mais caro.

Cia. MUTA. Sediada em Vectora, essa guilda de alquimistas tem como marca registrada poções que "mudam a vida de seus consumidores". Especializados em poções e óleos da escola de transmutação, os alquimistas da MUTA garantem que podem criar poções capazes de alterar qualquer aspecto do corpo de uma criatura, por um preço, claro. Poções de transmutação da MUTA têm sua duração aumentada para 1 dia, e tem preço de venda 30% mais caro.

Regras alternativas para poções

Algumas dessas regras complementam ou modificam a maneira como as poções funcionam em jogo.

Overdose de Mana

Os destilados mágicos carregam propriedades alquímicas poderosas que, em grande quantidade, podem fazer mal ao organismo. Por isso, consumir diversas poções em um curto intervalo de tempo ocasiona um fenômeno que os estudiosos chamam de "overdose mágica", que pode manifestar vários sintomas estranhos e desagradáveis.

Um personagem que beba uma segunda poção mágica dentro do intervalo de uma hora precisa fazer um teste de Constituição (CD 5 + total de PMs da magia na poção). Se falhar, rola 1d6 e sofre um dos efeitos abaixo:

- **1-2: Fica atordoado por uma rodada.**
- **3-4: Fica enjoado por uma rodada.**
- **5-6: Fica alquebrado por uma rodada.**

Cada poção além da segunda consumida no mesmo intervalo de tempo aumenta a CD do teste em 5.

Novos poderes

Cozinhar receita mágica

Você elevou o nível de sua alquimia mágica e é capaz de infundir propriedades de magia em suas criações culinárias. Para fazer uma receita mágica, você usa a mesma regra de fabricar poções (*Tormenta20*, pg 320) mas faz um teste de Ofício (culinária) ao invés do teste original, e o custo de fabricação aumenta para custo em PM da magia elevado ao quadrado x T$25. Uma receita mágica pode ser consumida por até 4 criaturas médias, e todos que a consumirem recebem os efeitos da magia escolhida, mas isso precisa ser feito imediatamente depois que poção estiver pronta, e ela não pode ser armazenada. Caso a duração do efeito seja diferente de instantânea, é aumentada para 1 dia.

Pré-requisitos: Habilidade de classe Alquimista Iniciado ou poder geral Preparar Poção, 6° nível de personagem.

Destilar substrato

Você é capaz de extrair substratos alquímicos de criaturas e utilizá-los na manufatura de poções. Se tiver acesso ao corpo de uma criatura recém-abatida (menos de 2 horas), você pode fazer um teste de Sobrevivência (para animais, monstros e humanoides) ou Misticismo (para construtos, dragões, espíritos e mortos-vivos) CD 12 + ND da criatura. Se passar, pode extrair o sangue (ou outra substância definida pelo mestre) da criatura para ser utilizado no preparo de poções, reduzindo o custo de fabricação em 1 PM para cada dois ND da criatura. Substratos de cada tipo de criatura afetam escolas de magia diferentes:

- **Animais.** Poções de Adivinhação e Encantamento.
- **Construtos.** Poções de Abjuração e Transmutação.
- **Espíritos.** Poções de Convocação e Ilusão.
- **Monstros.** Poções de Evocação.
- **Mortos-Vivos.** Poções de Necromancia.

Pré-requisitos: Habilidade de classe Alquimista Iniciado ou poder geral Preparar Poção, 4° nível de personagem.

FELIPE DELLA CORTE

Seis Mortes

por Davide Di Benedetto
arte de Ricardo Mango

LEMBRO DE COMO MATEI O GRANDE TUBARÃO BRANCO. Nunca entendi exatamente como ele foi parar ali. Dentro de um fosso. Nas profundezas de uma masmorra subterrânea. Penso em toda a trabalheira do criminoso responsável pelo labirinto. Tinha feito escravos construírem aquedutos só para encher a armadilha com água? E de onde veio o tubarão? Qual pagamento poderia um reles bandido oferecer a um usuário de magia capaz de fazer coisas assim surgirem do nada?

Matei o tubarão e não me envergonho, era ele ou eu. A lei da selva. Entendia bem dela, pois fui um sacerdote da natureza. Um Druida. Chamavam-me de O Mestre das Muitas Metamorfoses e também de muitos outros nomes. Podia me moldar e tomar o aspecto de qualquer fauna habitando o calejado compêndio de minhas lembranças. Acreditando na sobrevivência acima de tudo, sábio polimorfo, imaginei um animal capaz de derrotar o predador em seu próprio elemento. Meu corpo se encheu de pêlos cor de neve, a pele inchou com gordura e músculos, mãos e pés viraram patas impulsionando a água e delas brotaram garras. A boca transfigurada em presas mastigou a cartilagem da outra besta. Sim, fui um urso polar! Fui e ainda seria infinitas coisas. Em jogos de contar histórias, a última fronteira é a da imaginação.

Lembro de como matei o Cavaleiro Místico das Estrelas.

Meus companheiros tremeram quando emergiu das entranhas metálicas de uma astronave do tamanho da lua. Brandia o sabre característico de sua ordem, feito de pura energia. Nossa própria nave estava sendo abordada por aquele único invasor. A lâmina luminosa dele cantava no ar atravessando aço e carne de seus inimigos em corredores mal oxigenados. Lembro da arrogância estampada

no rosto do cavaleiro, dos olhos de fanático reprimido. Pertencia a uma casta guerreira. Tinha as armas e treinamentos concedidos apenas àqueles servindo a oligarquia que controlava sistemas solares inteiros em nome ideais de liberdade e democracia. O cavaleiro acreditava ser predestinado. O membro de uma linhagem de heróis galácticos.

Eu era só um cientista em meio a soldados rasos. Homens do lado errado da guerra, se defendendo com rifles tão precisos quanto alguém prevendo os números da loteria. Era um Xenoarqueólogo. Não queria estar ali. Nunca quis lutar. Estudava civilizações alienígenas antigas e já extintas, conhecimento perdido. Jamais empunhei uma arma, mas agora eu precisava fazer isso. Minha família era refém das forças de outra potência bélica teocrática do espaço. Queriam motivar meu cérebro a colaborar na construção de invenções letais e terrores tecnológicos. Sabia, então: o destino daqueles soldados também seria o meu. Se eu morresse ali, a minha família morreria comigo.

O Cavaleiro Místico abandonou qualquer verniz de controle e benevolência hipócrita. Com a sua bruxaria sideral, estrangulava o médico do nosso esquadrão. Fez uma força invisível se fechar sobre o pescoço do homem e a tornou uma forca. Agarrei o rifle de um dos soldados caídos e saí de trás do contêiner onde estava entrincheirado. Corri e senti a rajada de uma metralhadora perfurar meu escudo energético. Caí encharcando o piso frio da nave de sangue. Antes de apagar, enquanto minha consciência se esvaia, mirei o rifle — e tive certeza — nenhum campo de energia místico controlava o meu destino nem o de ninguém. Mesmo o guerreiro nobre mais habilidoso podia cair com um único tiro bem colocado. A cabeça dele fritou fumegante com a rajada de plasma, e no cessar de

sua existência, o cavaleiro se igualou a todos os outros guerreiros anônimos e sem túmulo mortos na guerra.

Lembro de como matei o Peixe-Demônio Ancestral.

Em outro mundo e realidade, longe das estrelas e de volta às entranhas da terra. Na verdade, eu enlouqueci o monstro, mas a morte da mente é um destino ainda pior do que a morte do corpo. Observo, se esta narrativa fosse fictícia, não seria elegante matar um peixe depois de já ter matado um tubarão. Ficaria confuso. Estas não são histórias quaisquer, porém. São baseadas em fatos irreais.

Aconteceu em uma caverna à beira de um lago escuro. O Peixe-Dêmonio nadava ali dentro. Tinha mais de mil anos. Era um deus no aquário. Acreditava: todas as raças julgadas inferiores por ele deveriam se tornar escravas fiéis. A mente pródiga do demônio era capaz de ler pensamentos como se fossem um livro e curvava a mais resoluta e convicta pessoa à sua mercê com a facilidade de alguém dobrando uma página. Foi o que aconteceu com nosso Paladino. Um santo guerreiro tentado pela sedução de uma feitiçaria poderosa demais. Mesmo a armadura de sua virtude não podia salvá-lo do Peixe-Demônio. Virou um fantoche nas mãos do monstro. Brandia sua imensa espada de uma mão e meia para derramar o sangue de inocentes que jurou defender.

Ao contrário do Paladino, eu não era santo.

Era um Espachim Amaldiçoado. Minha alma prometida desde o berço à profanação corruptora da tempestade conhecida como Tormenta. Em meus pesadelos, via criaturas aberrantes voando entre nuvens vermelhas e relâmpagos azuis. Estava destinado a me tornar um vilão, mas fui adotado por um pai-herói. O Mago. Ele me ensinou o caminho das lâminas, a usar meus poderes para ajudar os outros.

Também me fez comer pergaminhos e cultivar astúcia.

— Deixe-o ir... — disse eu ao peixe-demônio, enquanto apontava com o dedo para o paladino — Ela não sabe o seu lugar no mundo e luta em vão. Sei que sou inferior. Eu me curvo diante de ti!

Dobrei os joelhos e imediatamente o peixe abandonou a mente do paladino. Gorgolejante tomou a minha, livre e desimpedida e saborosa. Deixei o Peixe-Demônio entrar dentro dela. Deixei ele nadar na minha alma e se refestelar. Até aquele instante, ele se julgava uma criatura venerada. O centro do universo e a medida de todo o resto. Suas conquistas e misérias as únicas dignas de nota na existência. Então percebeu toda a dimensão do ilógico. Era nada. Um lambari dentro de uma poça. Insignificante perante as forças regendo um universo sem sentido e envolto pelo caos, onde não controlava coisa alguma. Quando a Tormenta finalmente chovesse sobre o mundo, a mera lembrança de que um dia ele havia existido seria apagada. Eu tinha abraçado a beleza do absurdo desde criança. Tinha passado toda a minha juventude aprendendo a lidar com aquele conflito. O Peixe-Dêmonio não. Borbulhou seu desespero em meio ao líquido lodoso e submergiu em um abismo bem mais escuro do que aquele em que vivia.

Lembro de quando matei O Rei das Fadas.

Eu ainda era o mesmo Espadachim Amaldiçoado e vagava com meus amigos pela superfície do mundo. Ou quase. Desta vez, visitávamos um reino etéreo. Não uma caverna, e sim uma floresta esmeraldejante e interminável. Entre flores exóticas e miragens místicas, em meio à bruma, encontramos o rei. De rei ele tinha só seu desprezo pelos outros. Era um homem-bode supercrescido, um sátiro sádico se divertindo com a dor de gente mundana. Era também um titereiro, mas

não controlava mentes. Controlava corpos. A cada gesto, mexia um dos nossos braços ou pernas contra a vontade e fazia espadas estocarem as costas de um aliado, companheiros matarem uns aos outros. Ao contrário daqueles dominados pelo Peixe-Demônio, faziam isso tendo a plena consciência e lucidez de estarem massacrando seus amigos.

De novo, a Tormenta veio ao meu resgate. Porque dela eu detinha um fragmento em uma garrafa. Presente paterno. Todos os dias contemplava a tempestade enjaulada no vidro. Era o lembrete constante daquilo que eu nunca deveria me tornar, mas o amor pelos meus amigos falou mais forte. Arremessei o frasco contra o sátiro e quando a matéria vermelha tocou o pêlo de bode, toda a magia, sua essência, foi negada. Ele morreu, sim, mas não só isso. Foi desintegrado. Sua alma encantada deixou de existir.

Colegas mal agradecidos, aqueles a quem eu havia acabado de salvar, me encararam, os rostos deles máscaras de pavor e assombro, como se eu fosse o maior dos monstros. Percebi então: jamais seria aceito por sua moralidade mesquinha. Eu seria para sempre um pária. Ao embainhar minha espada, ao voltar as costas para eles e abandoná-los de vez, lembrei... nem sempre fui o Espadachim Amaldiçoado. Em outra vida já havia sido o próprio pai dele.

Lembro de como matei O Avatar de Sszaas, o deus-serpente da traição.

Foi em um único golpe!

Eu era O Mago. Um esgrimista arcano, uma divindade menor do duelo e um viajante do tempo. Adotaria e criaria o tal Espadachim Amaldiçoado como se fosse meu filho, mas isto ainda estava em meu futuro. No presente, eu lutava. Aquela era a batalha final.

Vi o deus-serpente com seus olhos múltiplos, enrodilhado sobre o trono do Panteão, salivando veneno capaz de extinguir planetas. Fiz os minutos se dilatarem como horas. Decidi: a morte dele viria pela lança, não pela espada. Empunhei um projétil vorpal forjado com sortilégios e orei para mim mesmo. Consumindo componentes materiais, fiz um milagre e removi a cordilheira de proteções arcanas blindando Sszzaas. Com magia simultânea, igual a um gênio da lâmpada, realizei o maior dos feitiços. Um Desejo. Quis com todas as minhas forças um golpe perfeito. A lança voou e empalou o deus-serpente. Nosso clérigo, logo em seguida, aprisionou a alma de Sszzaas na joia de um cetro para que não pudesse reencarnar. Em algum canto de outra realidade, uma pessoa ajudando a contar aquela história gritou de frustração ao ver sua grande cena de combate ser resolvida em instantes.

Eu lembro todas essas mortes vivenciadas.

Vividas em muitas vidas, em mundos inexistentes. Mundos onde matamos sem fazer mal a ninguém, mundos onde personagens morrem em nome de causas grandiosas e não exterminados por micróbios. Onde purgamos nossos medos e enfrentamos tudo aquilo que não podemos enfrentar na Terra. Digo, portanto, com orgulho. Eu fui Druida. Eu fui Xenoarqéologo. Fui O Espadachim Amaldiçoado. E fui O Mago.

Mas recordo também, com pesar, de quando novamente fui O Espadachim. A última aventura, onde reencontrei meu mestre e pai.

Não, nem todas as fábulas são sobre vitórias. Algumas são tragédias. Elas nos educam sobre como certas jornadas, apesar dos nossos maiores esforços, terminam levando justamente para aquilo que tentamos evitar.

Lembro de como matei O Mago.

Foi meu mentor, havia me amado com todo seu empenho e afeto, mas após tantos infortúnios, minha mente havia sido finalmente tomada pela Tormenta. Eu já não era um eu. Sempre desviara daquele destino, porém, a verdade é que, às vezes, quando há chance de alguma coisa acontecer, ela acontece. O Mago não podia ser derrotado. Ele já tinha aniquilado o próprio conceito da traição. Ainda assim, não estava pronto para ser traído. Ele lutou, não como costumava lutar. Foi apunhalado. Com a mesma espada que foi um dos meus presentes de aniversário. Poderia ter me atacado. Poderia ter encerrado a luta com um simples gesto. Ter feito o tempo correr para trás ou transformado a lâmina em borboletas inofensivas, mas hesitou e morreu.

O que selou a ironia de sua sorte foi ser meu ideal de pai perfeito. O pai que nunca tive nem nessa ou qualquer outra realidade.

Um pai incapaz de ferir o próprio filho. 💔

***Faster, Pussycat! Kill! Kill!*: um dos melhores nomes de filme da história**

QUE APELAÇÃO!

Que tal uma breve explicação do que são filmes *exploitation*, como surgiram, em quais gêneros são mais presentes e alguns títulos mais conhecidos?

Exploitation quer dizer "exploração", mas não no sentido de descobrir, explorar. Neste caso o significado é ter vantagens, tirar proveito de algo, ou de um assunto (ou de uma pessoa, objeto, moda etc). E filmes desse tipo seriam aqueles para entrar numa onda, aproveitar um assunto ou moda vigente.

E como quase tudo no meio cinematográfico, não é exatamente uma prática recente, e muito menos é o que parece. Fazer um filme com um assunto da moda acontece desde que o cinema foi inventado, muito antes do próprio termo ser usado como uma designação em si. A coisa evoluiu um pouco, ainda lá nos anos 1920, onde se falava que os estúdios estavam se aproveitando de um assunto quando se faziam produções baratas, em pouco tempo e ruins, tentando lucrar com a semelhança de outros filmes ou temas. Em casos assim, era comum também que elementos controversos e apelativos também estivessem presentes, como violência excessiva e nojeira explícita (por vezes gratuita), temas tidos como polêmicos (mostrados sem nenhum compromisso com a realidade), como uso de drogas, bizarrices, cultos, minorias e nudez (igualmente gratuita) as vezes até sexo explícito.

Inicialmente, os filmes chamados ou categorizados dentro do termo exploitation eram sempre produções B, de baixo orçamento e qualidade, mas que, anos depois atingiriam a categoria cult, vistos com mais aceitação por outras gerações.

No começo, muitos filmes vendidos como educativos, de denúncia ou pseudo-documentários entraram nessa onda, com roteiros que eram meras desculpas para cenas de nudez (em filmes "revelando" como eram colônias de nudismo), ou consumo de drogas (para mostrar os malefícios das drogas ilícitas, ou servido de desculpa para apresentar "criminosos" sendo violentos sob efeitos de drogas) ou similares. Esses filmes não tinham absolutamente nada de educativos, mas apostavam na apelação para atrair o público.

Os drive-ins tiveram um papel importante para a divulgação desses títulos. Como as grandes distribuidoras e estúdios não estavam interessados em exploitation, eles eram baratos e distribuídos de forma alternativa, fazendo com que pudessem ser adquiridos em grande quantidade, o que era mais atraente. O mesmo valia para os cinemas *grindhouse*, que costumavam exibir os *double-feature*, dois filmes de uma vez, e eram muito populares fora dos grandes centros urbanos nos EUA.

Não sendo exatamente um gênero em si, mas mais uma definição ampla, filmes diversos foram considerados exploitation, englobando ação, policial, documentários, comédias, terror e filmes de arte, já que era muito comum nos anos 1960 e 1970 que filmes europeus tivessem elementos considerados apelativos pelas regulamentações norte-americanas. Isso acabou causando situações bizarras, em que grandes nomes da história do cinema foram inicialmente considerado filmes exploitation, como *Um Cão Andaluz* (*Un Chien Adalou*,1929) de **Luiz Buñuel**, *Monstros* (*Freaks*, 1932) de **Todd Browning**, *Repulsa ao Sexo* (*Repulsion*, 1965) de **Roman Polanski** e *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, 1971) de **Stanley Kubrick**.

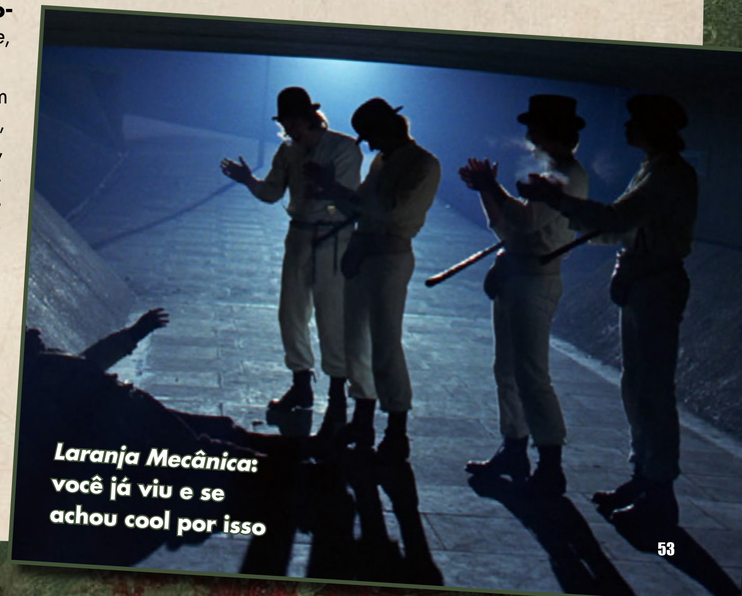
Como definição, exploitation foi se tornando um termo tão popular entre crítica, público e estudiosos, com muitas subdivisões, de acordo com o tema, objeto ou estilo que era explorado apelativamente. Com o passar do tempo, algumas dessas subdivisões foram estudadas separadamente, dentro de seu contexto e época, sendo vistas com o mesmo interesse e importância de movimentos artísticos, como reflexos culturais de um momento social da época.

Claro que outras subdivisões continuaram sendo o que eram originalmente: tentativas descaradas de lucrar com um tema ou assunto abordado por um filme de sucesso. Como essa prática ainda é muito comum nos dias atuais, é bom perceber que os filmes exploitation tem algumas características próprias, em geral remetendo aos anos 1960 e 1970, considerado o seu auge.

Com a ascenção dos videocassetes, videolocadoras e toda a cultura do home-video nos anos 1980, houve uma queda considerável como opção para as produtoras e estúdios, agora mais interessadas em produzir em maior quantidade para o novo mercado. Não havia uma grande necessidade de apelar para atrair o público para as salas de cinema (ou drive-in ou grindhouses), o que não quer dizer a apelação sumiu. Ela apenas mudou de estilo ou formato.

Mesmo assim, é inegável a influência do exploitation nos gêneros e subgêneros do cinema (e vídeo para TV). Basta ver a imensa e insólita lista de divisões da definição, onde basicamente se pode colocar qualquer assunto como sendo "explorado", se tiver mais de três filmes feitos sobre eles. Novamente, isso não quer dizer que todos são relevantes e de interesse geral, mas quando o assunto explorado cativa os olhares da audiência, grandes são as chances dele se alçar ao mesmo patamar de um subgênero do cinema.

Para se ter uma ideia, segue uma lista de alguns subgêneros dessa definição, com indicações de filmes marcantes. Como são "subdefinições" de assuntos vastos, não é algo exatamente escrito em pedra, técnico ou específico. Muito



***Laranja Mecânica*: você já viu e se achou cool por isso**

pelo contrário, é algo totalmente sujeito a discussões e mudanças. Críticos e fãs de cinema certamente poderão discutir por horas se tal filme está ou não dentro desta ou daquela subcategoria (ou subdefinição?), discutir a validade e uso dos elementos ou da apelação em si. Sem mais delongas, vamos aos subgêneros de exploitation:

Filmes de Motoqueiros (Bikersploitation). explora o tema de delinquentes e criminosos em motos, gangues e jovens rebeldes (em motos, porque todo mundo que fica rebelde usa moto, ou vice-versa). O primeiro filme a fazer sucesso com o tema seria *O Selvagem* (*The Wild One*, 1952, de **Laslo Benedek**) com **Marlon Brando**, mas *Os Anjos Selvagens* (*The Wild Angels*, 1966, de **Roger Corman**) foi mais influente (e copiado) em outros títulos lançados nos anos 1960 e 1970, como *Motorpsycho!* (1965, de **Russ Meyer**), *Os Demônios do Volante* (*Hell's Angels on Wheels*, 1967, de **Richard Ruch**), *Nascidos para Perder* (*The Born Losers*, 1967, de **Tom Laughlin**), o espetacular *Sem Destino* (*Easy Rider*, 1969, de **Dennis Hopper**, que marcou sua época com este filme), *Sádicos de Satã* (*Satan's Sadists*, 1969, de **Al Adamson**), *Os Cinco Guerrilheiros* (*Nam's Angels*, 1970, de **Jack Starret**), *C.C. & Cia* (*C.C. And Company*, 1970, de **Seymour Robbie**) e *Mad Max* (1979, **George Miller**).

Black Exploitation ou Blaxploitation. Filmes feito com atores negros, voltados especificamente para audiência afro-americana, inicialmente eram cheios de clichês e estereótipos sobre aquela cultura, mas que, com o passar dos tempo e com mais e mais produções, foram se tornando ícones de empoderamento, ainda que vários títulos tenham temas e elementos altamente questionáveis. De longe, o subgênero de exploitation que mais se destacou e se desenvolveu para uma definição própria, tornando-se uma representação e manifestação cultural. Alguns dos primeiros filmes considerados blaxpoitation são *Shaft* (1971, de **Gordon Parks**), *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* (1971, de **Melvin van Peebles**). Outros títulos influentes são *Rififi no Harlem* (*Cotton Comes to Harlem*, 1970, de **Ossie Davies**), *Blácula – O Vampiro Negro* (*Blacula*, 1972, de **William Crain**), *O Monstro de Duas Cabeças* (*The Thing With Two Heads*, 1972, de **Lee Frost**), *Super Fly* (1972, de **Gordon Parks Jr.**), *Cleopatra Jones* (1973, de **Jack Starret**), *O Chefão de Nova York* (*Black Ceasar*, 1973, de **Larry Cohen**), *Coffy – Em Busca de Vingança* (*Coffy*, 1973, de **Jack Hill**), *Foxy Brown* (1974, de Jack Hill), *T.N.T. Jackson* (1974, de **Cirio H. Santiago**), *Dolemite* (1975, de **D'Urville Martin**), *Black Shampoo* (1976, de **Greydon Clark**) e *Disco Godfather* (1979, de **J. Robert Wagoner**).

Nudexploitation ou Filmes de Nudistas. Filmes da década de 1930, que tentavam burlar a legislação da época para mostrar nudez, com a desculpa de retratar o modo de vida naturalista. Decisões judiciais nas décadas seguintes abriram caminho para que a nudez pudesse fazer parte de filmes sem sofrer sanções legais, e na esteira disso vários deles foram feitos com a intenção explícita de mostrar pessoas nuas. Ironicamente, a liberação da nudez em tela fez com que o subgênero se dividisse nos *"nudie-cutie"* (só nudez, sem pessoas se tocando) e os *"roughie"* onde havia violência e conteúdo mais pesado. O *sexploitation* acabou ajudando para decadência deste subgênero, por motivos obvios. Alguns filmes marcantes são *O Imoral Sr. Teas* (*The Immoral Mrs. Teas*, 1959, **Russ Meyer**), *Mondo Topless* (1966, de Russ Meyer) e mais um monte de filmes de Russ Meyer.

Sexploitation. Filmes onde praticamente tudo é desculpa para mostrar mulheres nuas ou seminuas, independente da situação. Na maioria dos casos, não chega a ser um filme pornô, e mesmo o sexo em si não é mostrado de forma explícita, focando mais no antes e o depois, com muitas cenas de nudez gratuitas. Ao contrário dos filmes pornôs, estes tem uma história e um roteiro (por assim dizer), personagens, relacionamentos e motivações, que teoricamente são o cerne do filme, e o sexo e a nudez são apenas elementos colocados para atrair o público. Entre uma imensidão de filmes caracterizados neste subgênero estão *Faster, Pussycat! Kill! Kill!* (1965) e *Supervixens* (1975), ambos de Russ Meyer, ele de novo, *Thriller – Um Filme Cruel* (*Thriller – en grym film*, 1973, de **Bo Arne Vibenius**), e toda a série *Emmanuelle*.

Ozploitation. O termo se refere a filmes feitos e produzido na Austrália, de terror, policial ou erótico. No começo da década de 1970, mudanças nas leis de classificação de filmes, associadas a leis de dedução de impostos, acabaram causando uma certa onda de filmes independentes australianos, com alguns elementos em comum, como os cenários desérticos. Entre alguns exemplos estão *Mad Max* (de novo), *Alvin Purple* (1973, de **Tim Burstall**, que fez tanto sucesso que virou série de TV), *Patrick* (1978, de **Richard Franklin**) e *A Caçada do Futuro* (*Turkey Shoot*, 1982, de **Brian Trenchard-Smith**).

Nunsploitation. Filmes com freiras (*nun* em inglês) em situações eróticas ou sensuais. Isso mesmo, freiras. Alguns títulos são *Escola da Besta Sagrada* (*Seijû gakuen*, 1974, de **Norifumi Suzuki**), *As Freiras Pecadoras de São Valentim* (*Le scomunicate di San Valentino*, 1974, de **Sergio Grieco**), *A Freira Assassina* (*Suor Omicidi*, 1979, de **Giulli Berruti**) e *Nude Nuns with Big Guns* (2010, de **Joseph Guzman**).

Além desses, existem outras subcategorias como Canuxploitation (filmes canadenses), Carsploitation (filmes com corridas ou carros sendo destruídos), Britsploitation (filmes que se passam na Inglaterra), Mexploitation (filmes com mexicanos e cultura mexicana exagerada), Turksploitation (filmes turcos de baixíssimo orçamento, as vezes copiando grandes sucessos de Hollywood, descaramente usando cenas destes sem autorização). Para muitos críticos e estudiosos do cinema, a Pornochanchada Brasileira é considerada uma forma de exploitation, apesar de possuir muitos elementos em comum com o sexploitation.

Mesmo não sendo exatamente um gênero, e tendo uma origem não lá muito nobre (copiar de forma picareta e barata um sucesso para ganhar dinheiro), é curioso ver como o exploitation acabou, de uma forma tão estranha e bizarra quanto seus filmes, ajudando a divulgar e popularizar obras, estéticas, cineastas e atores que depois acabaram entrando para a história do cinema, sem falar em influenciar gerações seguintes de artistas.

Em alguns casos, a revolta de ver um filme tão ruim sendo exibido num cinema deve ter servido para incentivar (pela indignação) um futuro diretor a fazer sua própria produção. E quem foi que disse que filmes apelativos não servem pra nada?

ROGERIO SALADINO

Que Comecem os JOGOS!

Lute por honra, glória e muitos tibares, sacrificando carne, sangue e ossos na Arena de Valkaria!

Na capital do Reinado, a Arena de Valkaria atrai multidões de torcedores — e lutadores de todo o mundo

por Felipe Della Corte
contos por J.M. Trevisan
arte de Vinícius Pazian

O gladiador fincou os pés no chão da arena e apertou o cabo da espada de duas mãos até senti-lo firme o suficiente. Exceto que nunca era o suficiente.

Durante todo o treinamento, tivera a impressão de que a arma poderia saltar e escapar de seu controle, como se Nimb, apenas para fazer graça, tivesse lhe dado vida própria.

"Tome", havia dito Vethro, o treinador corcunda que cuidava dos novatos, no que agora parecia eras atrás. Era uma corda firme, trançada nos portos de Malpetrim. "Amarre no cabo e no seu pulso direito. Dê um nó decente. Enquanto você não descobrir quem é na arena, vai ser desse jeito. É assim que fazemos com crianças".

Agora não havia mais corda. Havia ele, o sol a pino, e a plateia que tomava as arquibancadas da Arena de Valkaria, que alternava entre urros ininteligíveis de êxtase e gritos de guerra em homenagem a lutadores de outros tempos. Não a ele, claro. Era apenas carne fresca.

Os portões gradeados se levantaram, e dele surgiu seu oponente. Mais gritos de espanto e satisfação. O homem que caminhava em sua direção era um gigante. Não um humano de proporções exageradas: um gigante verdadeiro, membro da raça que povoava as distantes Montanhas Lannesthul. Tinha mais que o dobro de seu tamanho e trazia consigo um enorme porrete, carregado com imensa facilidade.

— Eu sou Khoradis Quebra-Espinha, filho do raio e do trovão! Flagelo de Poridhonis, o rei dos reis! Meus passos fazem tremer castelos! Meus golpes abalam os céus! Minha raça escravizou os poderosos minotauros!

Mais vibração da plateia diminuiu depois da última frase. Nem todos se lembraram assim, mas recentemente os deuses haviam se movido em sua dança eterna e, sempre que isso acontecia, as peças do mundo remexiam e se reencaixavam sem pedir licença. O certo é que minotauros eram bem-vistos na arena e malvistos na vida.

— Eu sou Khoradis Quebra-Espinha! Quem é você?

Sabia que a pergunta não devia ser respondida. Era sua primeira luta. Ele não era ninguém e estava ali para ser derrotado.

O porrete passou perto num círculo, e só não encontrou seu alvo porque ele conseguiu abaixar-se rápido o suficiente. Tentou aproveitar o movimento para acertar os joelhos de Khoradis num giro, mas perdeu o equilíbrio e precisou compensar jogando o peso em uma das pernas.

O gigante levantou o tacape de novo, desceu de cima para baixo, com toda a força, e o chão da arena, de fato, tremeu. O golpe acertou o ombro esquerdo de raspão, mas o suficiente para fazer explodir um clarão de dor. Se não recusasse, morreria, pensou. E se afastou num pulo o máximo que pode.

Khoradis abriu os braços enormes, rindo. E a arena riu com ele.

Um tomate podre passou zunindo ao lado da orelha do gladiador. Uma nobre hynne apoiada na murada ofendeu a mãe que ele não sabia se tinha. Três trogloditas fizeram um gesto obsceno que significaria a morte em qualquer taverna do Reinado. Vaias começaram a surgir, como uma pequena onda que ameaçava tomar proporções colossais.

Então ele decidiu correr. Mas desta vez corria na direção do gigante.

Seus passos eram longos, mas atrasados pela enorme lâmina arrastando na areia num rastro torto. Khoradis assistia, ajeitando com calma a empunhadura no porrete, coberto pela certeza da experiência. O sorriso esverdeado, cheio de buracos, ainda vivo.

Na metade do caminho, o gladiador largou a espada. Sem o peso da arma, seus pés mal tocavam o chão. Deu um salto acrobático, trançando com as pernas o pescoço do adversário, apertando o máximo que seus músculos eram capazes. Num giro, apoiou-se nos ombros de Khoradis e passou a socar a cabeça dele num ritmo que parecia inacreditável. Logo, o rosto do inimigo transformou-se em uma massa disforme de sangue e carne. O sorriso desapareceu. E ele caiu.

Vitorioso, o gladiador levantou o braço, ofegante. Encarando o silêncio que havia tomado a Arena de Valkaria. Tomou fôlego.

— Eu sou Arvhas Esmaga-Crânios — gritou para que todos pudessem ouvir — e meu punhos destroem gigantes!

Nas arquibancadas, o público explodiu em festa.

O show tem que continuar

A guerra acabou. Os habitantes de Valkaria podem finalmente esquecer os horrores do conflito e retomar suas vidas agitadas na maior cidade do mundo. Isso significa a volta de eventos sociais, festividades e, claro, da Arena Imperial.

Um dos maiores marcos históricos da cidade, a arena foi construída para celebrar a aliança política entre o Reinado e Doherimm, o reino dos anões, e mesmo com mais de três séculos de idade ainda é considerada uma das obras arquitetônicas mais impressionantes do mundo. O que acontece em seu interior, no entanto, sofreu diversas alterações ao longo dos anos. Principalmente depois que a Rainha Imperatriz Shivara assumiu o trono.

Depois que abandonou seu passado sangrento de lutas até a morte protagonizadas por prisioneiros condenados, a Arena de Valkaria se tornou o maior centro de entretenimento do Reinado, sendo palco não só das famosas lutas de gladiadores profissionais, mas também de jogos esportivos, apresentações de música e peças teatrais.

Durante o cerco de Valkaria, a arena foi utilizada como um ponto de socorro para os feridos e acampamento provisório para tropas e grupos de aventureiros que vieram de longe para se juntar à defesa da cidade. Apesar de não ter sofrido avarias diretas, o monumento passou por um longo período de ocupação desproporcional, e o foi remodelado às pressas para atender as demandas da situação, com várias de suas salas internas desmontadas e adaptadas.

Após a derrota de Von Krauser e o acordo de trégua, Valkaria ainda enfrentaria um adversário poderoso: reconstrução. A economia local havia sofrido um golpe duro, e seriam necessário tempo e recursos — recursos que muitas guildas estavam plenamente dispostas a emprestar à coroa e, entre elas, a Guilda dos Gladiadores.

Mediante um acordo para assumir a direção unilateral da arena, a guilda não poupou tibares para restaurar e ampliar a construção, incluindo certas extravagâncias, como um círculo de ouro puro enfeitando a praça central dos jogos. Tamanha generosidade, no entanto, tinha um objetivo muito claro: a Guilda dos Gladiadores teria controle exclusivo sobre todos os eventos da arena.

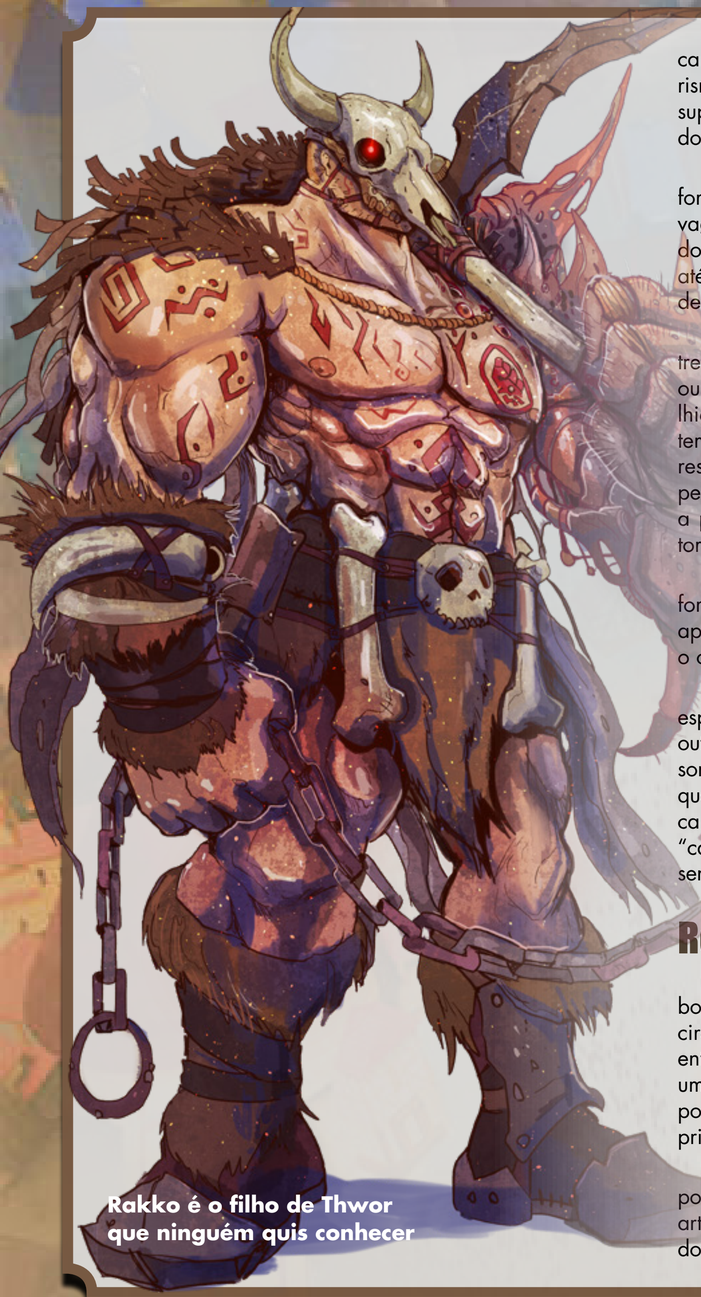
Isso significa que até que se prove o contrário, todo e qualquer participante dos jogos agora precisa ser um membro registrado da Guilda dos Gladiadores, filiado à um dos empresários oficiais, e aprovado num rigoroso processo de treinamento antes de fazer sua estreia no maior palco do Reinado.

Gladiadores profissionais

O que nasceu como um espetáculo bárbaro de punição pública, hoje se tornou uma das posições mais admiradas e cobiçadas dentro do Reinado. O palco central da Arena de Valkaria já recebeu figuras notórias e protagonizou cenas épicas, cantadas pelos bardos em tavernas de toda Arton.

Antes, jovens ambiciosos se amontoavam nos portões da Arena no Dia da Descoberta, ansiosos para mostrar seus talentos e, quem sabe, iniciar uma jornada rumo ao estrelato. A cada ano, a administração escolhia alguns

Sharak-Tûr está mergulhado na escuridão de Tenebra graças ao chapéu.



Rakko é o filho de Thwor
que ninguém quis conhecer

candidatos, baseado em sua habilidade, aparência e carisma, através de testes e lutas eliminatórias, muitas vezes supervisionadas por gladiadores veteranos. Mas isso mudou quando a Guilda dos Gladiadores assumiu a direção.

Foi inaugurada a Academia de Astros, uma escola de formação de gladiadores organizada pela guilda. Suas vagas iniciais foram extremamente disputadas, recebendo desde filhos de casas nobres que sonham com a fama até aventureiros buscando alternativas menos perigosas de enriquecimento.

Hoje, cerca de cinquenta recrutas encaram duros treinamentos diários, pagos mensalmente, com tibares ou trabalho na Arena, com a esperança de serem escolhidos por um dos empresários para compor seu time da temporada. Claro que as más línguas já circulam rumores que a Academia é apenas uma cilada, elaborada pela guilda para conseguir mão de obra barata, usando a promessa de estrelato para iludir jovens tolos que se tornam praticamente serviçais dentro da Arena.

Mesmo assim, integrar o "Novo Panteão" — como foram apelidados os vinte gladiadores da elite que se apresenta nos eventos principais — se tornou o sonho e o objetivo de milhares de jovens em todo o Reinado.

A Guilda dos Gladiadores também emprega um grupo especial de "olheiros", que viaja pelas grandes cidades e outros focos de aventureiros, procurando talentos promissores. Esses "caçadores de estrelas" costumam abordar qualquer indivíduo que demonstre proeminência física e capacidades de liderança, entregando uma espécie de "cartão de visitas" com o brasão da guilda, para ser apresentado a qualquer momento para a direção da Arena.

Reformada e renovada

A versão maior e mais moderna do prédio manteve boa parte da estrutura original, preservando o formato circular, mas adicionou uma nova fachada e ampliou as entradas e lugares sentados na arena, além de adicionar uma dúzia de "tribunas nobres", que podem ser alugadas por pequenas fortunas, oferecendo visão e tratamento privilegiado aos ocupantes.

No salão principal, maior área comum da arena, é possível admirar e, mais importante, adquirir objetos de arte e enfeites com os nomes e cores dos principais gladiadores contratados pela Guilda. O salão conta com uma enorme área de refeições com receitas exclusivas, batizadas com as alcunhas das celebridades.

Uma das áreas mais visitadas pelos espectadores é o Hall dos Campeões, onde estátuas enormes feitas em bronze prestam homenagens a grandes lendas da Arena como Oiren, o órfão, considerado o primeiro gladiador profissional da história; Vastir e Nillia, os Lutadores Eternos; e claro, Loriane, a Estrela, montada em seu glorioso unicórnio — talvez o nome mais aguardado para um retorno triunfal. Uma parede inteira de mármore branco reluzente abarca pinturas de todos os gladiadores em atividade, as molduras representando seu prestígio em vitórias e títulos. O mural serve como um guia da temporada vigente, uma espécie de "hall da fama" para os melhores competidores e, claro, como um incentivo aos olhos brilhantes de novatos que sonham com uma vida de glória e fortuna.

Mas a verdadeira estrela do show é o novo e melhorado palco principal.

A praça central renovada manteve o formato original circular, cercado por um fosso de água largo o bastante para acomodar embarcações, mas seu fundo de madeira coberto por areia foi substituído por placas de pedra — alguns trabalhadores dizem que são encantadas com magias de transmutação, capazes de modificar o solo do palco de várias formas, mas esses rumores ainda não foram confirmados.

Nas lutas convencionais, o palco principal é adornado com quatro pilares e uma estátua de bronze com o formato de um leão, o símbolo usado pela Guilda dos Gladiadores, mas a Guilda já anunciou que diversos artesãos, escultores e até usuários de magia foram contratados para modelar e preencher o palco de diferentes formas nos eventos vindouros.

Outra novidade são os Globos de Transmissão espalhados pela arquibancada e posicionados o lado de fora da arena, que transmitem ao vivo tudo que está acontecendo no palco. Estudiosos dizem que esse encantamento permanente é uma versão modificada de uma magia desenvolvida recentemente por ninguém menos que a Deusa Menor da Liberdade, Gwendolyn. Essas esferas flutuantes são capazes de reproduzir imagens e até sons de acontecimentos presenciados pelo conjurador, e por isso a arena conta com uma equipe de clérigos de Tanna-Toh responsável pela manutenção dos globos.

Em uma entrevista recente na Gazeta do Reinado, o porta-voz da Guilda dos Gladiadores, o famigerado empresário Alfradan Girard, confirmou que a arena central ainda conta com vários sistemas de polias, alçapões, e até armadilhas que podem modificar as lutas a um simples comando dos diretores. Ele evitou o assunto de que a Guilda manteve ativa a área especial que servia como um estábulo para monstros e criaturas utilizados

Lutem para sempre!

Em anos mais calmos, antes da chegada da Tormenta e da ameaça real da invasão dos goblinóides, um homem misterioso frequentava os altos círculos da Arena de Valkaria.

Elfo, arco sobre o ombro, tinha o rosto mascarado e sua armadura sempre oculta por um manto prateado, decorado com intrincados padrões em vinho. Surgia nos grandes espetáculos, sentava-se em seu lugar de honra e depois partia.

Certa vez, lutavam Vastir das Montanhas Uivantes e Nillia, uma anã escolhida como campeã de Doherrimm, famosos por sua rivalidade. Naquela tarde o combate foi tão magistralmente equilibrado que parecia jamais ter fim. A plateia, em pé nas arquibancadas, vibrava como nunca, enlouquecida. Então o elfo se levantou, e numa voz que ecoou pela arena inteira disse:

"Lutem para sempre".

E assim aconteceu. Vastir e Nillia lutaram por dez anos seguidos, sem parar, atraindo multidões de todos os cantos do Reinado, até seus corpos se renderem ao toque inclemente do tempo e da morte. Os bardos afirmam piamente que o elfo era, na verdade, Keenn, o antigo Deus da Guerra, e que Vastir e Nillia ainda lutam, agora nas planícies de Werra.

Em honra aos dois lutadores que atraíram a atenção do deus, a torcida costuma repetir o grito de guerra quando um combate acima de todas as proporções acontece.

O efeito misterioso, entretanto, jamais se repetiu.

A sombra de Trilla

Canta-se que entre as várias gladiadoras lendárias que passaram pela arena, existiu Trilla.

Dona de um estilo único, Trilla mesclava os poderosos golpes de machado dos anões às manobras esguias dos trogloditas. Os tiros certeiros das medusas às bravatas dos hynnes. Seus cabelos negros escorriam fartos pelas costas largas, e seus músculos esculpidos encantavam homens e mulheres, mas sua paixão era uma só: a arena.

Até que um dia, o filho de um patrono ahleniano lhe chamou a atenção, e por uma daquelas razões do coração que permanecem ocultas até dos deuses, Trilla se apaixonou perdidamente. O sentimento foi correspondido, mas o pai do jovem interveio.

"Meu filho é meu bem mais precioso e não abrirei mão dele sem receber algo de igual valor. Atravesse o Reinado, suba as montanhas Lannestull e traga a Maça das Nuvens Negras, a lendária arma do gigante Bontharor, algoz dos minotauros. Conquiste-a apenas com a força de seus músculo e lhe darei meu filho".

Trilla despediu-se do rapaz. Suas lágrimas se juntaram às dele, e ela partiu. Caminhou e lutou, derrotando implacável cada inimigo que surgia diante de si. Monstro, homem ou fera. Três anos depois, Trilla voltou à arena, vitoriosa, carregando a maça sobre os ombros.

Trazia consigo também o preço da jornada. Seus cabelos haviam sido arrancados pela garra poderosa de um dragão. Os músculos cobertos de rasgos que serpenteavam com vida própria. O rosto desfigurado por inúmeros golpes, e o braço esquerdo não existia mais.

O rapaz, que agora era um homem, olhou-a de cima a baixo.

"Você não é Trilla" — disse com desdém — É a sombra de Trilla. E não posso amar uma sombra."

A dor da gladiadora transformou-se em grito. Trilla atirou a maça para os céus o mais forte que pode. Tão forte que atingiu Azgher, e por vinte dias a noite tomou toda Arton. Em gratidão, Tenebra tomou a lutadora para si.

"Sou mãe das sombras" — sussurou — "então sou tua mãe também".

A história de Trilla é contada até hoje como advertência pelos treinadores a seus pupilos e pupilas. O verdadeiro gladiador deve ter em seu coração uma única paixão: a arena.

em espetáculos, mas negou os rumores de que a Arena pretende inaugurar um zoológico aberto ao público.

Eventos da arena

Por se tratar agora de uma instituição privada, a Arena de Valkaria deixou de ser um espaço público — apesar de praticar preços extremamente acessíveis à população — e só promove competições esportivas e combates organizados pela Guilda dos Gladiadores.

A Guilda garante que todas as competições são controladas e supervisionadas para manter a saúde e bem-estar dos participantes, todos profissionais devidamente treinados, que recebem apoio e tratamento necessário em caso de qualquer acidente.

A Arena ainda está em fase inaugural e a administração garante que muitas surpresas ainda estão por vir, incluindo a revelação do elenco completo do "Novo Panteão", mas já anunciou alguns tipos de modalidades que pretende exibir nos próximos espetáculos.

Lutas oficiais

As lutas oficiais entre os gladiadores profissionais que compõe o elenco da temporada carregam o maior status entre as atividades da arena. Os embates costumam acontecer em modalidade solo ou em duplas, escolhidas pela própria direção da arena, e muitas vezes reveladas apenas no dia do espetáculo.

Um misto de competição e entretenimento, essas lutas seguem regras rígidas e são acompanhadas de encantamentos de proteção que impedem que os participantes sofram ferimentos graves, e permite a utilização de armas e feitiços reais pelos gladiadores, que machucam de verdade! Por isso, é comum que os profissionais se ofendam com comentários sobre a "falsidade" desses combates. Um balcão oficial de apostas dentro da arena está sempre disponível para esse tipo de evento, apesar dos rumores de que a Guilda manipula resultados, não só para obter lucro, mas para fazer a manutenção da popularidade de cada um de seus astros.

Regras alternativas

As lutas oficiais seguem um protocolo diferente de um combate normal, possível graças ao time de arcanistas que desenvolveu encantamentos específicos que afetam o palco central. Essas regras são baseadas nas mesmas regras utilizadas na *stream Arena de Valkaria*, que acontece **no canal da twitch da Jambô.**

Pontos de Mana e Firulas

Os personagens começam a luta com metade de seus PM. Para recuperar PM, podem fazer uma firula — um maneirismo que condiz com o conceito do personagem e serve para incitar a plateia. Pode ser um lema recitado em voz alta, uma dança, uma provocação, algo dito para a plateia ou coisa do tipo. O que vale é a criatividade.

Uma firula custa uma ação padrão e recupera 1d6 PM.

Peça para os jogadores descrevem seus maneirismos em detalhes antes de começar uma sessão da arena, alinhando sua firula com um tema, alcunha ou até mesmo um nome fantasia de gladiador.

Kesedi chora quando bate e quando apanha

Pontos de Torcida

No fim de cada rodada, cada personagem envolvido no combate faz um teste de Atuação ou Atletismo (à escolha do jogador), com bônus de +2 caso tenha conseguido ferir ou causar alguma condição negativa em um adversário. O personagem com maior resultado recebe 1 PT. Levar um oponente a 0 PV também concede 1 PT.

Princesa Nádia: para que bater se você pode jogar verdades na cara dos outros?

Recuperação e eliminação

Um personagem que fique com 0 PV ou menos fica atordoado até o final da próxima rodada, ao invés de ficar inconsciente.

No início da segunda rodada, se recupera e volta à luta com um quarto de seus PV.

Um personagem atordoado dessa forma ainda faz seu teste de Torcida no final da rodada e, se for o vencedor do teste, retorna à luta imediatamente com metade de seus PV (mas não ganha o PT).

Um personagem que tenha seus PV zerados pela terceira vez está eliminado.

Finalizações

Um personagem pode gastar uma ação completa e 2 PT para finalizar um adversário adjacente que esteja com um quarto ou menos de seus PV.

A finalização é um teste de nível oposto (1d20 + nível). Se o finalizador vencer, o adversário é eliminado.

Em batalhas de dupla, a dupla perde quando um dos membros for finalizado.

Disputas atléticas

São eventos especiais em que os gladiadores competem em um circuito de obstáculos ou precisam realizar uma tarefa especial para vencer.

Nesse tipo de competição, derrotar o adversário não garante a vitória, mas em muitas delas é permitido atrapalhar seus oponentes usando habilidades, magias e até mesmo força bruta!

Disputas Atléticas geralmente envolvem uma série de testes de perícia para alcançar um objetivo antes dos gladiadores ou time rival, que pode ser construída como um Perigo Complexo, conforme o exemplo a seguir.

A Pirâmide de Cristal — ND 5

Quatro duplas de gladiadores precisam subir até o topo de uma enorme pirâmide de pedra lisa e cristalina bem no centro da arena.

Objetivo Se os dois membros da mesma dupla tocarem a orbe no topo da pirâmide ao mesmo tempo serão declarados vencedores. A distância total entre o chão e o topo é de 20 metros (uma média de 5 sucessos para criaturas com deslocamento de 9m)

Regras Cada dupla só pode subir pela sua face designada da pirâmide; a dupla que tocar outra face é penalizada e precisa voltar ao chão. Não é permitido qualquer tipo de voo ou teletransporte na escalada. Seguindo essas regras, as duplas podem interagir livremente. Uma vez que a pirâmide é translúcida, as duplas são capazes de se ver o tempo todo.

Escalar a Pirâmide (Atletismo CD 25) O personagem sobe pela face da pirâmide, seguindo as regras normais de escalada (*Tormenta20*, pág. 115).

Atrapalhar Adversário (Acrobacia CD 15) Um personagem pode escolher atrapalhar seu adversário com um ataque, poder ou magia, mas precisa usar sua ação de movimento para manter o equilíbrio se estiver no meio da escalada. Caso falhe, escorrega 3m para baixo, mas ainda pode fazer sua ação padrão.

Combates contra monstros

Provavelmente o favorito do público e certamente um dos eventos mais dramáticos da Arena, consiste em um combate de um grupo de gladiadores contra uma criatura exótica e perigosa!

Também é comum que a arena seja modificada para dar algum tipo de vantagem à criatura, desde cobertura até manipulação do terreno.

No entanto, para manter os participantes e a plateia (razoavelmente) seguros, o palco central recebe encantamentos similares aos utilizados em lutas de gladiadores.

Regras alternativas

Pontos de Mana e Firulas

Os personagens começam a luta com metade de seus PM. Para recuperar PM, podem fazer uma firula — um maneirismo que condiz com o conceito do personagem e serve para incitar a plateia. Pode ser um lema recitado em voz alta, uma dança, uma provocação, algo dito para a plateia ou coisa do tipo. O que vale é a criatividade

Uma firula custa uma ação padrão e recupera 1d6 PM.

Peça para os jogadores descrevem seus maneirismos em detalhes antes de começar uma sessão da arena, alinhando sua firula com um tema, alcunha ou até mesmo um nome fantasia de gladiador.

Recuperação e eliminação

Um personagem que fique com 0 PV ou menos fica atordoado até o final da próxima rodada, ao invés de ficar inconsciente.

No final de seu próximo turno, se recupera e volta à luta com metade de seus PV.

Um personagem que tenha seus PV zerados pela terceira vez está eliminado.

O monstro é eliminado caso atinja 0 PV ou menos.

Duelos arcanos

Esse é um tipo especial de luta de gladiadores, em que dois ou mais arcanistas, geralmente representando escolas de magia ou guildas de magos rivais, acertam as contas em um espetáculo de feitiços.

Nessa modalidade, os participantes têm quatro rodadas para lançar qualquer tipo de magia que não afete diretamente um oponente, geralmente feitiços de proteção, invocação de criaturas e manipulação do terreno. Depois disso, o combate segue normalmente.

O duelo usa as mesmas regras da luta de gladiadores, com a diferença que os personagens começam o combate com seus PM máximos e não podem fazer Firulas! Para compensar, é comum que vários frascos de essência de mana sejam posicionados em pontos estratégicos da arena.

O Tribunal Oculto

Nem tudo que acontece na nova Arena de Valkaria é um espetáculo. Existe um rumor de que a Guilda dos Gladiadores organiza combates exclusivos, frequentados apenas por distintos membros da elite do Reinado.

Aqui, nobres e comerciantes abastados inscrevem seus lutadores representantes com o intuito de resolver pendências e disputas econômicas através da violência controlada. Muitos "acordos comerciais" que parecem estranhos aos ouvidos leigos seriam na verdade resultado dessas sessões do Tribunal Oculto, cujos participantes

Werna quer que você suma e dê lugar aos monstros

são ostensivamente aconselhados a acatar, para manter o bem-estar de sua família e reputação.

Ser convidado para representar um dos membros desse clube secreto é uma faca de dois gumes: o gladiador irá se envolver num submundo perigoso, controlado pelos poderosos, mas também receberá prestígio e riquezas que estão além do alcance até mesmo das maiores estrelas da Arena.

Aventuras na Arena de Valkaria

É possível jogar uma campanha inteira focada na Arena como ponto central da trama.

Personagens Iniciantes (de 1° a 4° nível) podem ser aprendizes de gladiador, escolhidos pelos olheiros da arena, nobres cuja família pagou algum empresário para transformá-los em verdadeiras celebridades, ou mesmo filhos de um gladiador aposentado que carregam o fardo de serem herdeiros de uma tradição. Esses personagens passam por treinamento árduo, testes de resistência e combate, e precisam de muita resiliência para se provarem dignos de ter seu nome bordado nas flâmulas.

Gladiadores Veteranos (de 5° a 10° nível) geralmente fazem parte do elenco principal da arena, competindo nos variados eventos da temporada em busca do título de campeão dos jogos, geralmente atuando como um time ou equipe sob a gestão de um mesmo empresário.

Já personagens do patamar Campeão (11° ao 16° nível) geralmente são a elite dos gladiadores, que competem em torneios exclusivos ou eventos pontuais para defender seu título e honra, muito mais raros do que as lutas comuns. Exemplos são Maquius, o lefou grande campeão da Arena de Tiberus, e a já citada Loriane.

Astros da Arena de Valkaria!

Estreou em Março no canal da Jambô a stream da Arena de Valkaria, com um formato diferente, que coloca jogadores e personagens para se enfrentar em combates mortais (mas nem tanto) e eventos alucinantes, com participação direta do público através de votações.

Os embates acontecem quinzenalmente (por enquanto) às quartas feiras, a partir das 20h. Conheça alguns dos participantes que já estrearam em nosso palco digital:

Kesedi, o paladino perdido de Glórienm (Thiago Rosa)

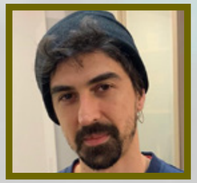
Kesedinanthalas é um elfo amargurado pelas desventuras de sua querida deusa, e se recusa a ver o nome de Glórienn jogado à latrina. Por isso, luta para manter sua crença e sua honra! Seu choro dolorido e seu olhar triste disfarçam a habilidade ímpar no combate, acompanhada de uma agilidade extrema que já trouxe a ruína a muitos de seus adversários.

Princesa Nádia (Camila Gamino)

A misteriosa e maravilhosa princesa traz seus encantos pronta para tomar a Arena de Valkaria e os corações desavisados de sua plateia de súditos! Os animaizinhos são seus amigos, e ela tem um reino — não sabemos qual — para cuidar, mas suas palavras podem ser ainda mais afiadas que as armas de seus competidores.

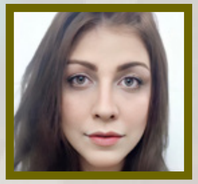
Rakko'strukk, o filho de Thwor (Glauco Lessa)

Um lefou que sofreu a escravidão nas mãos do Império de Tauron, Rakko encontrou a liberdade em meio ao caos da destruição de Tapista. Autoproclamado filho do agora Deus dos Goblinóides, Thwor Koshkothruk, ele hoje sonha em ser acolhido como duyshidakk no Mundo como Deve Ser.



Sharak-Tûr, a sombra de Tenebra (Lucas Borne)

Servo fundamentalista da Deusa das Trevas, o anão Sharak acredita que a escuridão das cavernas mais profundas de Doherimm o trouxe para mais perto de sua divindade. Seu ódio ao sol não tem rival. Os poucos que tiveram coragem de se aproximar dele, dizem que ele jura ser um vampiro!



Werna, a fúria de Megalokk (Mari Zumbach)

A devota do Deus dos Monstros acredita que Arton está entregue a criaturas inúteis e frágeis. Para ela, não deveria haver lugar para humanos e animais: tudo deveria pertencer aos monstros, feras superiores em todos os aspectos. Seu objetivo é provar isso ao mundo, na base da porrada.

ARENA DE VALKARIA

Ganchos de aventura baseados em músicas e bandas, para balançar sua campanha em qualquer sistema!

Mestrando de Ouvido 2

Ganchos de aventura fazem sucesso em qualquer lugar! São ideias curtas, rápidas e abertas, capazes de oferecer uma caminho para aquela campanha enroscada, ou inspiração para uma one shot.

Na DB XXX fiz a primeira versão da *Mestrando de Ouvido*, com ganchos baseados em letras ou títulos de músicas, em parceria com **Leonel Caldela**. Escolhemos faixas que gostávamos e tentamos extrair algo de legal dali. Imagino eu que deu certo!

Nessa nova versão, decidi dificultar um pouco: deixei tocando uma lista com todas as músicas que dei like no Spotify nestes últimos anos. Quando tocava algo que parecia interessante, eu escrevia o gancho na hora, no tempo de duração da música.

A diferença é que foi um pouquinho mais desafiador, e assim apareceram várias bandas obscuras, que eu espero que vocês fiquem felizes em descobrir! Para facilitar a vida, montei uma playslist que você pode ouvir clicando aqui (se você está curioso, pode ouvir a playlist da primeira matéria também).

É só dar play e rolar os dados!

The Rat (The Walkmen)

Um rato comum e despretensiodo, dos mais mundanos, engole por um descuido algo que o empregador dos personagens precisa muito. Pode ser um anel mágico, um micro-chip, um pendrive. O que interessa é que agora está no bucho do diminuto animal. E ele é bem rápido.

Dime in my pocket (Desert Noises)

Um transeunte qualquer entrega um Tibar para um dos membros do grupo, diz uma palavra misteriosa e desaparece. A partir daí, acontecimentos desafortunados e acidentes passam a perseguir os companheiros: primeiro de modo quase inofensivo ("A comida da estalagem estava estragada e por conta disso, ninguém dormiu"), depois com uma gravidade progressiva, até que se tornem quase mortais.

Quanto tempo até alguém entender que a moeda está amaldiçoada? E como vão fazer para descobrir o que devem fazer para se livrar da desgraça?

Bar and the Beer (The White Buffalo)

Uma vila sofre com desavenças irrecuperáveis e brigas acaloradas desde que a taverna local, a Búfalo Branco, pegou fogo por causa de uma bola de fogo mal lançada por um grupo de aventureiros. Uma equipe já foi escolhida para reconstuí-la, mas o taverneiro foi embora e levou consigo seu bem mais precioso: a receita da cerveja que, dizem, tinha propriedades calmantes.

Cabe a vocês pegá-la de volta, depois arrumar os ingredientes exóticos, e produzir a bebida para submetê-la ao paladar de todos. Quem sabe assim eles sossegam.

Breed (Nirvana)

O que os aventureiros fariam se descobrissem que os monstros do universo onde se encontram são, na verdade, experimentos frustrados para criar novas raças de animais de estimação para as classes mais abastadas? Bem, melhor eles decidirem logo, porque é exatamente isso o que está acontecendo neste gancho!

Same Again (Slaves)

Um nobre convoca os personagens para realizar uma missão em troca de uma recompensa pré-determinada. Depois que o prometido é cumprido, ele os desafia a realizar uma versão mais difícil da mesma missão, em troca do dobro do valor combinado. Desde que os personagens continuem a superar o obstáculo, a proposta sempre acontecerá em seguida, cada vez mais perigosa. Vale a a pena todo esse risco para ficar rico?

Song for Lindy (Fatboy Slim)

Na beira de uma estrada pouco frequentada, os aventureiros encontram um bardo quase morto, além de qualquer cura, implorando por ajuda. Ele conta que estava a caminho da caverna onde sua amada, Lindy, vítima de uma maldição, foi transformada em uma estátua de mármore. Consigo ele trazia a melodia que a livraria de sua prisão, mas foi emboscado por bandidos antes de chegar lá.

Em seu último suspiro, ele assobia a música para o grupo... e morre. Agora os jogadores devem lembrar o ritmo por todo o caminho, se quiserem salvar a pobre moça.

Have a Nice Day (Syd Matter)

Um bobo da corte vindo do reino das fadas anda passeando montado num burrico, distribuindo "Bom dia" a todos que encontra. Mas nesse caso o desejo é literal! São pequenas bolinhas de vidro multicolorido, muito frágeis, que equivalem a um dia sem que nada de ruim aconteça. Alguns acham que é truque e querem matar o bobo a pauladas, outros acreditam que é enganação e querem prendê-lo, enquanto mais alguns estão mais preocupados mesmo em pegar o maior número de bolinhas possíveis!

Como fazer isso se elas são tão frágeis? Quem está certo? De qual lado ficarão nossos heróis?

Impossible Request (Clap Your Hands Say Yeah)

Os personagens são desafiados a cumprir o que sua empregadora chama de "um pedido impossível". Mas se eles conseguire realizar a tarefa, será que ela é mesmo impossível? Eles merecem ser recompensados por isso?

I Want to Be a Monster (Lonesome Wyatt and the Holy Spooks)

É o Dia Nacional de Ser um Monstro, em que todo mundo se fantasia de alguma criatura mortífera e sai rosnando por aí, se divertindo com os amigos!

Hoje, porém, ninguém está fantasiado e os rosnados são bem verdadeiros! Grrrrr!

I Put a Spell on You (Nina Simone)

Uma maga lançou uma magia na guerreira por quem é apaixonada, mas o amor não é exatamente correspondido. O irmão da vítima a quer de volta ao normal, e a missão, é claro, recai sobre nossos aventureiros.

O problema vai ser evitar entrar em combate com a guerreira, que tragicamente defende a maga com todas as duas forças.

Have Mercy on the Lonely (Seasick Steve)

Um monarca insano, por puro capricho, resolve condenar à morte todas as pessoas solitárias do reino. Os solteiros e sem família se vêem obrigados a fingir relacionamentos só para fugir da guilhotina.

Seria tão bom se alguém decidisse acabar com essa idiotice...

Family Tree (Kings of Leon)

Num belo dia, uma mulher surge em frente aos aventureiros, esbanjando felicidade por ter finalmente encontrado sua família — que no caso são os membros grupo!

Ela alega ser irmã de sangue de todos eles, mesmo que isso não faça o menor sentido, e insiste em acompanhá-los. Para piorar, a mulher tem lembrança da infância de todo mundo!

Chasing Death (Slayer)

Tudo o que aventureiros não querem encarar na vida é a morte. Mas não vocês!

Por algum motivo, o grupo precisa morrer para cumprir uma missão. Entretanto, por ironia do destino, ninguém – aventureiro ou monstro – parece disposto a matá-los. Suicídio e fogo amigo não são opções.

Empty Walls (Serj Tankian)

Alguém descobriu que há mundos inteiros no espaço entre as paredes das casas, e vem dominando-os um por um. Como esse vilão foi parar lá e como ele pode ser detido antes que estes mundos se expandam e destruam o nosso, não é problema meu.

Motherless Child (Tom Jones/ Portishead)

Uma criança é deixada na porta do quarto da estalagem em que os personagens estão hospedados! Um grande clássico!

A diferença é que, inesperadamente, a raça da menina muda a cada dia que passa: humana, goblin, sereia, trog, elfa... Boa sorte tentando encontrar os pais!

Booom Boom Tap (The Prodigy)

Um inventor apaixonado por música, mas incapaz de tocar instrumentos já existentes, resolveu criar o seu próprio. E está fazendo muito sucesso! O Boom Boom Tap, como ele chama a engenhoca, tomou de assalto cortes e tavernas e está se disseminado entre os bardos mais jovens! Entretanto, os menestréis da Ancestral Liga Bárdica não estão nada contentes com o que chamam de "obscenidade sonora", e querem acabar com essa palhaçada.

Parece que o inventor vai precisar de proteção especializada se quiser continuar fazendo as pessoas dançarem por aí!

Ugly in the Morning (Faith No More)

Após uma noite mal dormida, os personagens acordam, se olham no espelho e descobrem que se tornaram as pessoas mais feias do mundo! Seu Carisma ainda vale para o uso de perícias e testes, mas a reação inicial é sempre a pior possível. Hora de mostrar, na prática, que aparência não importa.

From Nothing Comes a King (Daniel Pemberton)

Um reino perdeu seu monarca para uma doença terrível, sem deixar herdeiros. Como previa uma tradição antiga, os aventureiros foram escolhidos para descer até as profundas catacumbas do castelo, enfrentando armadilhas e monstros por dez dias, até um lago sagrado.

Lá, eles devem esculpir da lama o novo rei, na forma de uma criança de cinco anos. O caráter do governante será moldado com base nas conversas que ele tiver com o grupo no caminho de volta.

Metrolike (Junkie XL)

Da noite para o dia, um misterioso metrô surge em uma cidade moderna qualquer. Ninguém sabe para onde ele vai. As pessoas que entram em seus vagões jamais voltam e, aos poucos, tudo que envolvia a existência delas também é apagado. Isso faz com que mais gente seja vitimada pelo macabro transporte, até que alguém resolva descubrir o que está por trás disso.

Only You (Portishead)

Uma vilã ameaça dizimar o continente inteiro, a menos que a pessoa certa surja para apaziguar seu coração e afastar as nuvens nubladas que insistem em atormentar seus pensamentos. Alguém com quem ela possa dividir o resto de seus dias. Alguém exatamente como você. Ou um de vocês. A gente vai saber depois que ela escolher o preferido através de várias missões e tarefas bizarras.

When I Was Older (Billie Eilish)

Inesperadamente, os personagens começam a ter recordações de quando eram trinta anos mais velhos do que são agora (ajuste adequadamente no caso de raças não humanas).

Aventuras, desafios, pessoas amadas, segredos futuro e inimigos ainda não surgidos permeiam seus sonhos.

Graveyard Jones (Jake La Botz)

Os Jones, uma família estranha, se mudaram para o cemitério da cidade faz pouco tempo.

Ninguém deu muita bola, mas desde então, os mortos têm voltado à vida das mais variadas formas. Uns como monstrengos sem cérebro e com muita fome, outros apenas com o desejo de voltar ao seio de suas famílias.

Cabe aos aventureiros a tarefa de convencer os Jones de que isso é muito errado. Mas será que é mesmo?

Trouble in Mind (Johnny Cash)

Uma aventureira está sendo perseguida por todo tipo de problema, sem qualquer justificativa, e não sabe mais o que fazer. Ela espera apenas que os aventureiros possam ajudá-la de alguma forma.

Quando interrogada, a mulher se lembra que a única coisa estranha que aconteceu nos últimos tempos foi ter aceitado uma moeda que um estranho insistiu em lhe dar...

J.M. TREVISAN

A permuta

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *A permuta* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Morte na estalagem

Ao cair da noite, o grupo de heróis chega à estalagem O Ensopado de Carne, conhecida por seu refeitório de luxo e música ao vivo. É administrada por Agiulfo, hábil guerreiro humano, mas ele deixou a cidade há algumas semanas para buscar suprimentos. Todos são recebidos por sua filha, Aelia, que é quem está gerenciando o lugar.

Os heróis têm um encontro marcado no local com Diógenes, bardo muito apreciado na região por seus poemas satíricos. Receberam uma mensagem dele, dizendo estar interessado em contratá-los para um trabalho. Ao adentrarem o local, vêem o bardo pela primeira vez. É literalmente um sátiro! Tem o aspecto de um homem-bode, canta e faz gracejos em cima do palco. O título da canção sendo encenada é *"Jacó da Lenha"*. Versa sobre um troll grotesco vivendo disfarçado como lenhador. Personagens passando nos testes apropriados notam algumas coisas. A canção, embora faça rir, se refere a alguém real e é bastante pesada. Além disso, Diógenes tenta tirar o foco de si e cair nas graças do público, ridicularizando outro não-humano em seu lugar.

Após a apresentação, o sátiro convida os heróis para que sentem à mesa. Pede a especialidade da casa para todos, pratos fumegantes de ensopado são servidos de cortesia. Diógenes come e faz perguntas: há quanto tempo o grupo está junto? Como se conheceram?

Quando vai finalmente revelar o trabalho, sente uma dor forte no estômago. Ele se joga ao chão e começa a urrar de dor. De repente, uma garra de troll emerge de dentro dele e rasga sua carne, matando-o. A garra viva luta contra os heróis e, ao ser derrotada, se regenera e foge, saltando pela janela, sumindo na escuridão. Depois do ocorrido, homens irados na taverna dizem saber quem matou o bardo e pedem a ajuda do grupo. Uma turba logo se forma. A guarda é chamada e pessoas furiosas partem armadas para os confins da cidade.

Ao chegar lá, encontram o suspeito. É Iácobo, um troll lenhador vivendo em meio aos humanos — O tal "Jacó" referenciado na música! Atacado pela turba, mata um homem com seu machado enorme, foge para o bosque e — usando trilhas conhecidas somente por ele — escapa. Os heróis são contratados pela guarda da cidade para entrar no bosque e capturar o lenhador.

Um bosque de enigmas

Os heróis adentram o bosque em busca do fugitivo e, após navegar pela mata habitada de monstros, chegam a uma ponte cruzando um abismo. Ela é guardada por Quebra-Cabeças, uma poderosa bárbara humana. Apesar do seu aspecto selvagem, ela tem uma inteligência acima da média e é viciada em enigmas.

A ponte é encantada. Só Quebra-Cabeças pode permitir a travessia. Para passar, os heróis precisam resolver três charadas ou derrotá-la em combate. Se o desafio for vencido, ele conversa com os heróis e colabora. Ela conta ser a filha adotiva do antigo troll guardião da ponte. Seu pai desapareceu há muito tempo, mas ela não pôde sair para procurá-lo, devido a votos sagrados de nunca deixar a passagem desguarnecida. Se o grupo pergunta sobre o fugitivo, ela diz ter avistado Iácobo. O lenhador se recusou a cumprir os desafios. Em vez disso, derrubou uma antiga sequóia com seu machado e a usou para fazer uma ponte sobre o abismo, sumindo do outro lado!

Antes dos heróis partirem, Quebra-Cabeças observa: *"Sou uma humana criada por um troll. Ele é um troll vivendo em meio a humanos. Certamente, há uma conexão. Peço que o encontrem. E também o meu pai!"*

O grupo chega a uma chácara ao fim do bosque com plantações de grãos. Deparam-se com uma matilha de cães caçadores mortos a machadadas. Este lugar está conectado à cidade por uma estrada, mas ela é muito mais longa do que a rota por onde os personagens vieram através da mata. Na chácara há uma cabana e, dentro dela, um alçapão aberto no chão. O alçapão conduz a um corredor, onde os heróis descobrem o cadáver de Agiulfo, o dono da estalagem. O cadáver data de semanas e foi morto por uma armadilha. A morte parece ter sido acidental. No fim do corredor há um laboratório, onde um velho troll sem pernas, com horríveis queimaduras de ácido, ataca os personagens.

Iácobo surge e interrompe a luta! Havia saído para buscar ervas com propriedades analgésicas para o velho troll delirante. Iácobo narra o que foi revelado a ele pela criatura em um momento de lucidez: o velho troll foi seu guardião e o lenhador é, na verdade, o príncipe herdeiro de um reino subterrâneo. Sua família original foi dizimada por heróis anões. O velho troll o trouxe à superfície ainda bebê, onde o trocou por uma criança humana, uma órfã deixada no templo de um deus benevolente. Ele fez isso para despistar inimigos atrás do príncipe.

Seguindo os costumes dos trolls, ele criou a orfã como sua filha e encontrou uma ponte para guardar. O velho troll, porém, foi capturado por Agiulfo. O aventureiro passou a alimentar a criatura com grãos e a arrancar pedaços do corpo dela para fazer o caríssimo ensopado da sua estalagem! Os poderes regenerativos do troll garantiam um suprimento inesgotável de carne. Agiulfo manteve o segredo por anos. Morreu por um descuido, plantando armadilhas para proteger a chácara. Em sua ausência, a filha Aelia — especula Iácobo — não deve ter seguido a receita do pai direito, um pedaço de carne mal cozida regenerou e matou o bardo Diógenes.

Iácobo pede ajuda aos heróis para levar o velho troll até a ponte de Quebra-Cabeças. Uma vez na ponte, o grupo nota fumaça vindo da direção da cidade. Ao chegarem lá, descobrem a origem do ataque:

A garra viva regenerou e virou um troll inteiro!

DAVIDE DI BENEDETTO

CAVERNA DO SABER

O DRAGÃO DE GORAD

por Bruno Schlatter
& Felipe Della Corte
arte de Murilo Oliveira

Nas tavernas do Protetorado de Roddenphord, muitos bardos contam a triste história da vila de Nogelbaum. Outrora uma comunidade pequena e pacata, seu povo era alegre e festivo, e, apesar de humilde, tinha muito orgulho da variedade local de gorad, conhecida em todo o então ainda reino independente por ser especialmente doce e muito apreciada por crianças.

Todos os anos, na primavera, um grande festival era feito em homenagem à Lena para agradecer a colheita. A festa era bastante conhecida nas redondezas da cidade, mas atraía poucos visitantes de fora, o que frustrava os moradores. Certos de que tinham um dos festivais mais tradicionais da região, desejavam um reconhecimento equivalente ao carinho que nutriam.

Para reverter a situação, o prefeito da vila teve uma ideia. Durante o próximo festival, o conselho de regentes proporia e patrocinaria um grande concurso, aberto a todos os moradores e visitantes, com o objetivo de criar uma atração que chamasse a atenção do público, se espalhasse pelo continente, e trouxesse curiosos e a tão sonhada fama nos anos seguintes. Um comitê de organizadores seria responsável por escolher o vencedor, que ganharia como prêmio um suprimento vitalício de gorad.

A notícia do concurso se espalhou pela ilha e chegou até a costa do continente, atraindo a atenção de muitos magos, artistas, artífices e inventores. O festival daquele ano teve um número sem precedentes de visitantes, tanto competidores como simples curiosos em ver as atrações que surgiriam. Por todo lado havia uma estátua de doces, pequena engenhoca culinária, ou fonte mágica de variedades de gorad.

Nenhuma chamava mais a atenção, no entanto, do que a criada por um mago viajante do distante reino de Wynlla: um golem semi-senciente, com o formato de um grande dragão, feito inteiramente de gorad. Sucesso instantâneo entre crianças e adultos, era capaz de interagir com o público, além de disparar um sopro de calda de gorad quente que secava e enduricia rapidamente, servindo para condimentar os doces comprados no festival.

O mago estava muito satisfeito com a repercussão da sua criação, e, a cada sorriso infantil que via saindo da área reservada ao dragão de gorad, se sentia mais próximo do grande prêmio. No fim do festival, na cerimônia em que o vencedor seria anunciado, podia sentir os olhares todos sobre si; e, na hora da grande revelação, já se movia em direção ao palco central... Até ouvir um nome diferente do seu ser declarado o campeão.

Alguém menos orgulhoso talvez tivesse recebido a rejeição com resignação e aceitado o fato de que outra pessoa poderia ter sido melhor do que ele. Mas não era o caso: certo de que havia sido injustiçado, em especial após descobrir que o vencedor era filho de um nobre do conselho regencial local, o mago saiu furioso da cerimônia, levando o golem dragão consigo e causando grande comoção entre os que ainda estavam na vila.

O dragão retornaria sozinho uma semana depois, mas não para trazer alegria à vila: tomado de um frenesi enfurecido, chegou pelos ares e atacou a todos sem distinção. Sua baforada agora já não era apenas uma especiaria culinária, mas, por alguma magia profana, era capaz de transformar as próprias pessoas e objetos em estátuas maciças de gorad!

Em apenas algumas horas, toda a vila, seus habitantes e visitantes haviam sido transformados em gorad. E lá continuam até hoje, um tesouro incalculável em doces, protegido pelo dragão de gorad, que fez do local o seu covil.

Do mago que o criou, ninguém sabe o destino. Uns dizem que lançou sua vingança sobre a vila de Nogelbaum e retornou ao continente, onde deu seguimento à suas viagens e estudos. Outros acreditam que teve um fim mais propício ao crime que cometeu: tomado de fúria, após dar ao dragão o poder e a senciência para cumprir seu objetivo, foi a sua primeira vítima, transformado em uma estátua de gorad em alguma beira de estrada no caminho para a vila.

3D&T 26N

F3 (corte) H3 R4 A3 PdF4 (calor/fogo) 30 PVs, 20 PMs

Vantagens: Construto; Ataque Especial (mordida; F+2 Poderoso, 2 PMs), Arena (a cidade de Nogelbaum), PVs Extras, Tiro Múltiplo, Sentidos Especiais (todos), Voo.

Desvantagens: Vulnerabilidade (calor/fogo e químico)

Sopro de calda de gorad quente. alguém que sofra dano de um ataque de PdF do dragão de gorad deve fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, seu corpo começa a se transformar, e o personagem recebe um marcador de gorad (pode ser uma letra "G" anotada em algum lugar da ficha). A cada cinco pontos de dano sofridos no ataque, adicione um marcador extra.

Cada marcador de goard causa um redutor de H–1 em todas as jogadas do personagem, devido à dificuldade de se mover, e também –1 nos próximos testes de R para não receber mais marcadores. O personagem é transformado totalmente em uma estátua de gorad quando o número de marcadores fica maior do que a Resistência.

Usar a vantagem Cura ou uma magia de Cura Mágica reduz em 1 o número de marcadores do personagem (usada dessa forma, elas não recuperam PVs). Uma Cura de Maldição ou Cura Total eliminam todos os marcadores.

Táticas

O dragão de gorad iniciará o seu ataque pelo alto, descendo em uma investida e despejando seu sopro de gorad quente sobre os alvos, usando Tiro Múltiplo para atingir a todos eles. Só então pousará e passará a atacar inimigos fisicamente, usando uma manobra de Ataque Múltiplo (Manual 3D&T Alpha, p. 71) com as garras para atacar até dois personagens por rodada, ou o Ataque Especial de mordida contra alguém que pareça mais perigoso e resistente. Após 1d–1 rodadas, usará novamente o sopro.

Tesouros

Barras de gorad (3 PEs). O personagem recebe 1d+1 barras de gorad. Cada barra pode ser usada uma vez para recuperar um número de PVs igual à R de quem come, até um máximo de 5 PVs.

★**Suprimento vitalício de gorad (30 PEs):** No começo de cada mês, o personagem sempre encontra ao seu lado, ao acordar pela manhã, 6d+6 barras de gorad, não interessa onde esteja – pode ser num quarto de estalagem, ou no meio de uma masmorra!

Tormenta20 — ND 7

Construto 12, Grande

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +11; visão no escuro.

DEFESA 24, **FORT** +11, **REF** +8, **VON** +7. Redução de dano 10; resistência à magia +2, vulnerabilidade a fogo.

PONTOS DE VIDA 156

DESLOCAMENTO 12m (8q), voo 18m (12q)

PONTOS DE MANA 12

CORPO-A-CORPO Mordida +16 (2d6+6) e 2 garras +16 (1d8+6)

CORPO MOLENGA Sempre que recebe dano de fogo, o dragão de gorad perde sua redução de dano por duas rodadas.

SOPRO DE GORAD QUENTE (Padrão, 3 PM) Cone curto. Criaturas na área sofrem 3d12 de dano de fogo (Ref CD 24 reduz à metade) e devem fazer um teste de Fortitude CD 18; alvos que falham no teste são afetados por Transformação Deliciosa.

TRANSFORMAÇÃO DELICIOSA O corpo da criatura começa a se transformar lentamente em gorad sólido, inicialmente causando a condição lento. No final de cada um dos seus turnos, o personagem precisa fazer um novo teste de Fortitude (CD 18); se passar, nada acontece. Se falhar uma segunda vez, fica fraco, além de lento. Se falhar uma terceira vez, fica debilitado e imóvel. Uma quarta falha transforma o personagem totalmente em uma estátua de gorad, como a condição petrificado, mas com vulnerabilidade a fogo. Passar no teste duas vezes seguidas ou ser alvo de alguma magia ou habilidade que remova um das condições negativas cancela o efeito.

For 22, Des 14, Con 26, Int 10, Sab 12, Car 14

TESOURO: metade mais 10d10 barras de gorad (efeito igual a beber gorad quente, só pode ser consumida uma por dia).

*Se vocês gostou do monstro, aproveite o mapa de batalha desta edição, com a praça onde o Dragão de Gorad atacou!

DUNGEONS & DRAGONS®
UMA JORNADA PELO NORTE SELVAGEM DE FORGOTTEN REALMS

NOVA TRADUÇÃO • WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ Livros divertidos
77

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

"Sou um Guardião Patrulheiro!

Em verdade, já havia mencionado o fato em um pergaminho anterior, mas esquivara-me de mencionar o título. Meu primeiro pagamento recebido consagra a posição assumida no Forte Cabeça de Martelo. Tornei-me um soldado a serviço das leis do Reinado. É um dinheiro suado, obtido com esforço. Com certeza enojaria todo o meu clã, os Gorgonius, lá nas distantes terras do Império...

Admito, não foi a única coisa da qual me esquivei. Na última aventura de nosso grupo, o paladino Ignis convenceu a jovem meio-dríade Andrisse a seguir no caminho dos estudos arcanos. Seria temerário, entretanto, para alguém como eu, ainda não versado em todos os mistérios da magia, empenhado na vida errante junto aos meus companheiros, assumir precocemente o manto de tutor. Fortuitamente, em uma tarde do verão que se inicia, reencontramos na Metais do Baixote — nossa forja-armazém-e-estalagem-favorita — a figura da sábia sempre sincera, Nada Mais Que A Verdade.

Quem melhor do que essa clériga para assumir a mentoria da jovem?

Nada aceitou a tarefa, todavia, não ficou nada feliz. Uma criança sendo entregue a ela por um estranho, recém conhecido durante uma viagem. A própria clériga disse isso, com essas palavras.

~~Mas sei ter feito a coisa certa.~~

Terei feito a coisa certa?"

"... escrevi isso antes. Irei repeti-lo, para ser assimilado por minha mente e olhos:

Melhor uma crônica falha do que a perfeição do silên cio.

Não vou mentir, pois seria um pecado para com a deusa. Às vezes, caio em tentação. Releio meus relatos iniciais. Há evitáveis excessos de estilo. Os textos variam do detalhado ao fragmentário. Alguns trechos anotados ficaram ilegíveis em garranchos apressados e certas personalidades, tão queridas por nós, não encontram espaço nos pergaminhos. Será possível, um dia, alguém se interessar por essas crônicas? Não deveria eu deixar nossas histórias para as canções alegres e mitológicas de Kiki, com aquela voz de barda, capaz de tocar tantas almas? Haverá sentido para tanto esforço? Por vezes, enfrento o demônio vespertino da acedia e minha mão fatiga em procurar a pena.

Lembro então. São registros. Tomos feitos para preservar conhecimento. Seria uma blasfêmia deixar tudo isso se perder. Espero um dia poder revisá-los. Impor ao seu caos a ordem por mim tão almejada. Até lá? Devo seguir firme em meu ofício de cronista. A perseverança é maior das virtudes!

E por falar em Kiki...

Partimos em uma nova missão. Não uma legada por papéis em murais de missões, mas algo desvelado pela barda medusa, em meio à nossas andanças. Finalmente resolvemos encontrar a lendária masmorra, tão perseguida e almejada por sua mãe, a pesquisadora Kizadrinni Odello. Descobrimos como é denominado tal labirinto. O Templo do Vácuo.

Depois de questionáramos alguns habitantes desta região, fizemos uma visita ao Museu de Coisas Quase Vivas. Fomos bem recepcionados por Dona Erneshya, a curadora local. Ela reconheceu nosso intrépido gladiador Rexthor e o campeão sagrado Ignis Crae de sua visita anterior, em uma excursão pelos morros. Tivessem o bom senso de mencionar o museu, imediatamente após essa visita, eu teria vindo ver as formidáveis maravilhas abrigada nele bem antes. Obtivemos as informações desejadas e nos preparamos para sair em mais uma expedição de campo. Antes de partir, acredito ter notado a fada Ayla abatida, mas foi por apenas um momento. Não tenho certeza. Talvez, um ser tão puro e mágico como ela tenha se sentido oprimido pela exposição contendo criaturas tão bizarras... "

"...após deixarmos o museu, encontramos mais uma personalidade burlesca. Tolbert. Um menestrel errante, com moedas no lugar dos olhos. Ele afirmava serem almas, roubadas de um demônio.

Kiki o desafiou em um duelo musical, para conseguir mais uma pista. A barda medusa tocou seu instrumento e cantou com doçura e maestria, primeiro igualando o menestrel místico, até, por fim, superá-lo. Durante o duelo, nossa companheira feérica, Aylareana Púrpurea, conjurou um encantamento. Um sortilégio capaz de fazer Kiki brilhar como sua melhor versão aos olhos de todos os mortais do mundo. Creio, porém, algo deve ter mesmo abalado Ayla e afetado seus poderes.

Não percebi diferença alguma!"

O Templo do Vácuo, parte 1

"Encontramos a entrada do templo.

Não muito longe dela havia um senhor de vestes espalhafatosas. Ele se apresentou como sendo Ebenezer, um profeta do deus-fênix Thyatis — a mesma divindade venerada por nosso paladino, Ignis. Os dois — o profeta e o guerreiro santo — engajaram-se em um debate teológico a respeito da imutabilidade do futuro. Para Ignis, o amanhã é inexorável, algo de conhecimento restrito aos deuses. Não para Ebenezer. Ele nos desafiou. Faria uma profecia para cada um de nós. Se evadíssemos sua previsão, ganharíamos uma segunda chance contra o mundo. Mas se cumpríssemos a profecia, então o mundo ganharia segundas chances contra nós.

Registro aqui os ditames dele.

Kir'zaanath Odello, a barda medusa, foi a primeira a fazer aposta:

— Aposto que você vai encontrar um pedaço do passado que é um pedaço do futuro.

Rexthor, o lutador humano, o segundo:

— Aposto que você vai encontrar um amigo que mostrará seu destino

Aylariana Púrpurea, a sílfide arcanista, a terceira:

— Aposto que você vai seguir seus próprios rastros.

Eu me recusei, humilde, não querendo mexer com forças cósmicas além de minha compreensão.

Kiki e Rexthor apostaram em meu lugar.

— Aposto que você encontrará um enigma que irá lhe trazer iluminação! — profetizou Ebenezer.

Ignis Crae, o cavaleiro de Thyatis recusou e partiu irado rumo à entrada do templo, após discutir conosco. Rexthor aceitou, assim mesmo, em seu lugar. Tomando para si as consequências de uma possível realização da profecia.

— ELE vai ter uma terceira chance, mas a um custo muito alto! — profetizou Ebenezer."

"Adentramos o templo.

A entrada era uma fresta na rocha, conduzindo a um túnel. Esgueiramo-nos pela passagem, passo a passo, imergindo nas profundezas cavernosas. O calor do sol abandonou as rochas dando lugar ao frio típico dos subterrâneos e à umidade. O meu faro se desembaraçou de uma profusão de cheiros, quando chegamos a uma entrada de corredores mortos e estéreis, com algumas estátuas. A luminosidade foi morrendo. Mesmo métodos arcanos não puderam nos socorrer. Precisamos recorrer à luz de um lampião.

Penetramos uma das primeiras salas. Um cômodo vazio com um altar. Havia ouro em volta dele, claramente uma oferenda, mas também era uma óbvia armadilha. Lâminas caindo do teto. Conseguimos desativá-las..."

"Golens!

Não como Ignis. Não pareciam ter um espírito ou algo com o qual pudéssemos no comunicar.

Eram esculturas metálicas se movendo sobre articulações e investiram contra nós. Repetiam maquinalmente frases em um idioma desconhecido. Sua força, prodigiosa. Com poucos golpes de espada atravessaram as defesas do nosso santo paladino, e destroçaram a blindagem dele. Vimos-nos em situação delicada. Pedi para Kiki me ajudar a remover a armadura, para melhor fluido das energias místicas e conjurei um feitiço de compreensão. Entendi se tratarem de guardiões de um lugar sagrado, programados para repelir invasores.

Rexthor teve uma ideia. Conduziu um dos golens para uma das armadilhas com lâminas despencando. A queda provocou pouquíssimo dano ao golem-guardião, mas foi o bastante para detê-lo. Ao ser atingido pelas defesas do templo, tal qual um profanador — conjecturo — sua mente rudimentar entrou em paradoxo. O golem se desativou, sem maiores consequências. Não posso dizer o mesmo sobre mim! Kiki também estava no caminho da armadilha e foi lenta demais. Consegui me lançar sobre ela a tempo de tirá-la do trajeto da lâmina, porém, sem minha couraça sofri todo o impacto. Um corte fundo, mal cicatrizado por magias de cura, se estende agora por todo meu peito. Não importa. A dor do corte não é nem mesmo um dedo perto de um amanhã sem a voz desta barda descuidada — Esse, se depender de mim, jamais chegará!

Ayla distraiu o golem restante com uma ilusão. Conseguimos fugir de volta à superfície. Para as colinas ensolaradas, onde nós, os Cães das Colinas, lambemos nossos ferimentos e nos recuperamos, enquanto atualizo este registro. Feridos, destroçados e apavorados — mas ainda vivos — após nossa primeiríssima incursão pelo Templo do Vácuo."

O Templo do Vácuo, parte 2

"Precisamos procurar por outra entrada para o templo, uma vez que ao deixá-lo — descobrimos — seus pontos de acesso parecem mudar. Desta vez encontramos um grupo de homens-peixe. Optamos por não enfrentá-los e tentar uma abordagem diplomática. Nossas palavras não os alcançavam, mas usei novamente meu feitiço de compreensão. Fizemos uma barganha. Revelei a eles: sacrifícios nos altares espalhados pelo templo poderiam fazer com que fossem reconhecidos como devotos — e evitados pelos golens-guardiões. Em troca, recebi indicações de como prosseguir pelo templo. "Quando encontrarem a cabeçona, vocês precisam falar ou vão morrer!", disse o homem-peixe. Não invadindo o território das criaturas, seguimos por outro rumo, com promessas de não roubar seus tesouros. Chegamos a mais um altar. Ele também era protegido pelos letais golens protetores. Conseguimos reconhecer duas palavras formuladas por eles. As únicas em valkar, a língua comum.

"Herói Louco"

Kiki tomou isso como uma pista e musicou uma das histórias do personagem folclórico, coletadas em nossas viagens pelas colinas. Percebo, agora. A música é mesmo a linguagem universal. Os golens entenderam e se imobilizaram, permitindo nossa passagem..."

"... navegando por umas das galerias do templo, nos deparamos com uma horrível quimera. Um monstro feito de diversas partes animais, com corpo de grande felino, garras e bico de pássaro e... feições humnas. Ele nos atacou, mas Rexthor reconheceu algo nele. Chamou por um nome. Ottogh. Um de seus antigos companheiros de cela, na arena subterrânea onde foi preso. Ao ouvir o nome, a criatura parou e se quedou, abrindo seu bico repleto de dentes podres, chorando. Lamentou-se em uma cacofonia gutural e incompreensível. Usei minha magia para compreendê-la, mas blasfemei contra minha deusa ao ouvir suas palavras, pois não queria acreditar naquilo que me pedia a criatura.

Ottogh queria morrer.

Rexthor resolveu conceder clemência ao seu amigo torturado. Nem mesmo Ignis se opôs, embora tenha encomendado a alma do pobre ser. Kiki me levou a outra sala, pois não tive estomago para presenciar a cena. Ayla ficou para encantar a criatura e fazê-la dormir, permitindo o gladiador desferir um golpe de misericórdia.

Uma das profecias de Ebenezer foi cumprida — é o que eu acredito. Rexthor encontrou um amigo que mostraria seu destino. Na imprecisão do destino profetizado, mora minha esperança do gladiador ter um desfecho melhor daquele de seu companheiro..."

O Templo do Vácuo, parte 3

"Ainda atordoados de nosso último encontro, continuamos a exploração.

Kiki mais uma vez foi vital para o grupo, quando encontramos uma nova categoria de golens. Pequenas máquinas se locomovendo na vertical e armadas com picaretas. Pareciam ser alguma espécie de trabalhador braçal. Entendendo o padrão de seus sons, a barda conseguiu se comunicar com eles. Os golens se enfileiraram e deixaram de lado as ferramentas.

Com a próxima criatura, entretanto, não houve conversa. Ela veio através da penumbra de um túnel, após a abertura de uma porta. Parecia uma pequena enchente. Logo percebemos não ser água o que vinha em nossa direção. Era uma substância viscosa e ela se arrastava submergindo o espaço ao seu redor em uma substância pegajosa e esmeraldejante, formando pseudopódes para arrastar seu corpo amorfo para frente.

Recuamos. Ignis nos protejeu com seu corpanzil metálico, escudo impenetrável e determinação férrea. Mantivemos-nos atrás dele e tentamos outra porta, mas Kiki cometeu um erro de cálculo. Acreditou haver uma armadilha nela e mexeu em um mecanismo para desativá-la, percebendo tarde demais:o mecanismo era a própria armadilha! Um clarão de luz tomou o corredor. Eletricidade e espasmos percorreram nossos corpos. Com os pêlos eriçados, o coração batendo mais rápido, os músculos ainda doloridos, tentei uma antiga tática das legiões. Gritei para Ignis abrir caminho e com meu escudo investi pelo corredor, lançando-me com todo peso contra a criatura viscosa.

Por uma mistura de impacto e instinto, ela recuou, abrindo caminho.Rex foi rápido e chamou Ayla para abrir uma porta metálica, com dispositivo de abertura sofisticado. Conseguimos entrar nela e trancar o monstro desconhecido do lado de fora.

É onde nos recuperamos e escrevo esta crônica, agora.

Nós estamos na "sala da cabeçona", aludida pelos homens-peixe. Uma imensa cabeçora de pedra, cercada por duas estátuas de sentinelas. É uma escultura tão antiga quanto o próprio templo e mesmo a água gotejante, o limo, todo o dano causado pela passagem do tempo, não conseguiu apagar as sutilezas e a maestria de quem a esculpiu. Um rosto humanóide. Lembra a cruza de um anão e um hynne. Perto dela encontrei uma carta da mãe de Kiki.

A mãe da medusa descobriu, em fim, o templo que tanto pesquisava. Teve a ajuda de um grupo de aventureiros. O grupo caiu em dificuldades e partiu, enquanto ela resolveu ficar no labirinto. Parecia uma mensagem de despedida, como se Kizadrinni temesse por seu destino vindouro.

Falamos com a cabeça. Cada uma de suas palavras fez a sala tremer. A escultura nos submeteu a uma barganha, bastante capciosa. Deveríamos entregar a ela uma parte de nosso passado, uma memória. Em troca, receberíamos outra. Uma lembrança de outra pessoa, apagada pelo tempo.

Todos nós ofertamos memórias à cabeça.

O dia em que meu pai me congratulou por tê-lo ajudado contra uma conspiração política de seus rivais.

A ocasião na qual Ignis foi ensinado sobre a fragilidade da vida por uma criança tocada pela tragédia.

Carta encontrada em uma masmorra

"Antes que os corredores desta masmorra me aprisionem, deixo esta mensagem para quem vier depois de nós. Eu ainda sou eu e, se nada mais sobrar de mim, exceto a ferocidade, que sobre isto.

Você não está num lugar natural.O espaço de masmorra é arquitetura mística. É o subterrâneo mítico. Minha pesquisa não deixa dúvida. O evento que transformou a Criação e deu origem ao espaço de masmorra foi a ascensão de Hynnin. Se não bastassem as evidências que recolhi ao longo dos anos, o truque que foi empregado no aventureiro que encontrei nos corredores deixa tudo claro. Ele comprou poções de uma fada, mas foi enganado. Eram poções falsificadas. Quem as vendeu sabia que estava matando o aventureiro. É como um sacrifício. Mas por que?

O resto do meu grupo foi embora, mas eu resolvi ficar. Tentar achar mais respostas. Talvez eu já esteja sendo presa. É claro que exploradores e monstros ficam presos nestes espaços. São masmorras.

Por enquanto, ainda sou eu. Pesquisadora, estudiosa, mãe. Quem quer que leia isto, lembre de meu nome e saiba que fui tudo isso, mesmo que um dia não seja mais.

Eu sou Kizadrinni Odello e não sou um monstro errante.

Pelo menos não ainda"

O baile no qual Ayla conheceu Thanthalla-Dhaedelin, a rainha das fadas — e a rainha olhou em sua direção e sorriu para ela.

A lembrança de uma mulher desconhecida, responsável por salvar Rexthor quando criança. O som de seu coração batendo e então cessando — um som que assombrava o gladiador, ouvido em cada bater de tambores, antes de uma luta na arena.

O último vislumbre que Kiki teve de sua mãe.

A medusa anotou nossos relatos com detalhes e eu tomei a pena para preservar o dela. Não lembramos mais dessas coisas e jamais nos lembraremos, mas elas viverão para sempre, em palavras escritas e músicas.

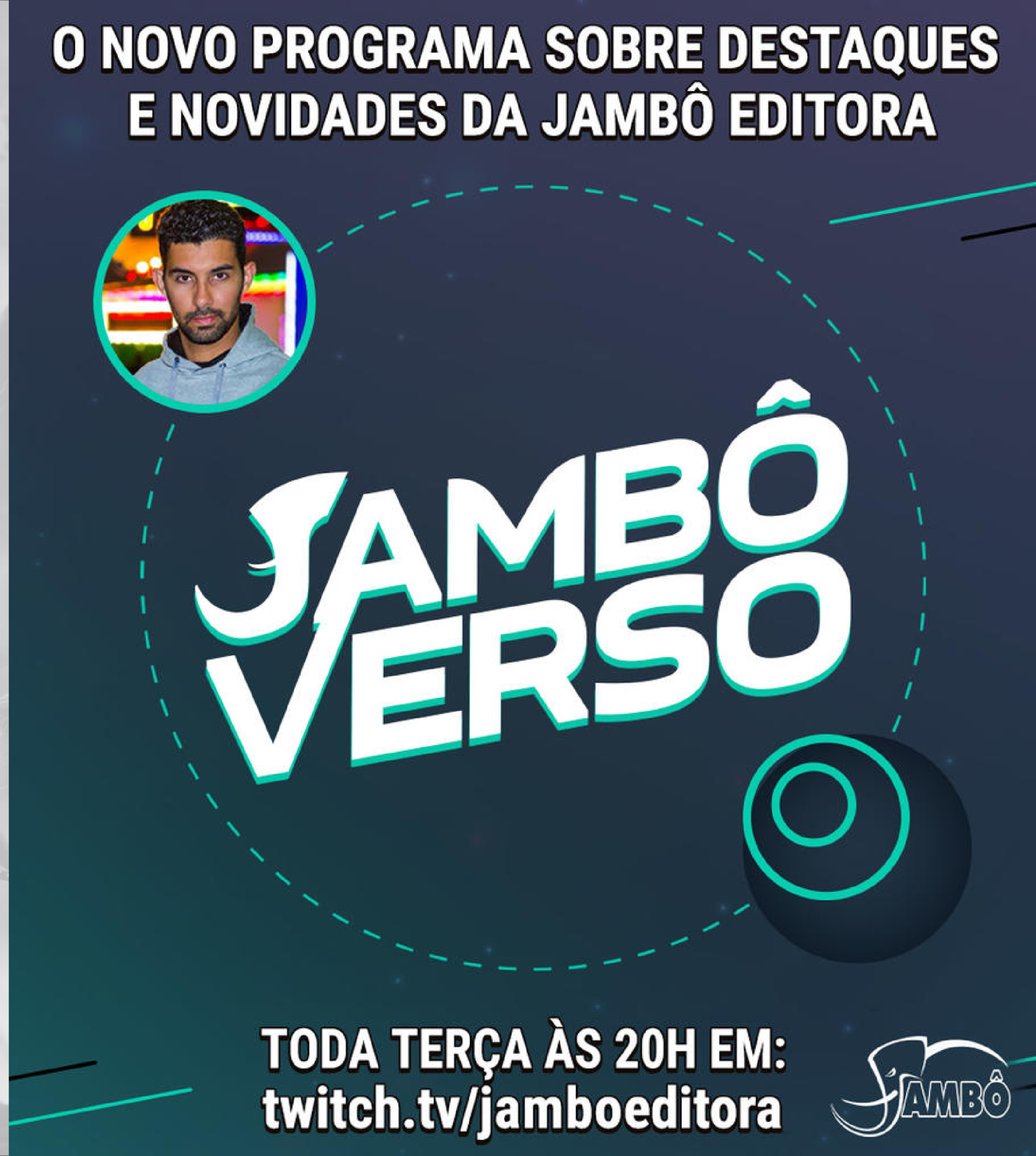
Memórias novas tomaram seu lugar. Juntando todos nossos relatos tivemos a percepção fugaz de outra realidade, uma realidade que já se foi. De outro mundo, uma civilização extinta. Não foi uma visão. É como se nós realmente tivéssemos estado lá e vivenciado tudo aquilo. Rex já tivera essas memórias alheias antes. As memórias de um ser chamado Frendac. Notei, esse nome parece ter uma raiz linguística muito semelhante à de Sivarian, a figura misteriosa causando caos pelas Colinas. Com tudo isso, conseguimos traçar um panorama da civilização preservada pela escultura.

O povo de um mundo distante. Um mundo tomado por camadas e camadas de uma cidade infinita. Onde a mineração não foi somente uma profissão perigosa, mas também prestigiada. Cristais eram extraídos das entranhas do solo, cristais inesgotáveis. As pessoas nesse mundo viviam de acordo com o relógio — não só um artefato com engrenagens feito para medir o tempo e sim para domá-lo. Um símbolo. Uma bandeira fincada por esse povo na realidade. A fauna desse lugar era feita de animais mecânicos, realmente vivos. Reproduziam-se através do ato sagrado da manufatura. Já os seus habitantes, essa civilização prodigiosa, chamavam a si mesmo de gnomos. Eles perderam seu deus, Tillian — a verdadeira identidade do Herói Louco das lendas — e o vácuo deixado por ele, foi o bastante para enlouquecer e despedaçar a mente dos clérigos que eram seus devotos. A presença constante do deus era um fato na existência. E subitamente deixou de ser.

Em nosso mundo, o engenhoqueiro Lorde Niebling é o único gnomo vivo conhecido. Aqui presenciamos uma parte da história apagada de seu povo. Agora ela vive dentro de nós. Depois de entregarmos todas nossas memórias, pedras caíram do teto, torrentes de água gotejaram das paredes como lágrimas. A cabeça esculpida abriu-se, revelando uma escada descendo às profundezas. Ela leva ao segundo nível do Templo do Vácuo.

Ainda entocados na câmara antiga, fazemos os preparativos. Atualizamos nossos registros, afiamos armas, curamos nossos corpos e almas, para poder enfrentar mais um desafio..."

DAVIDE DI BENEDETTO &
GUILHERME DEI SVALDI
(traduzido do tapistanês)



Os alicerces que guiam a nova versão de 3D&T!

OS TRÊS PILARES

LIGA DOS DEFENSORES

Bem-vindos à *Liga dos Defensores*, o espaço para discutir *3D&T*, suas regras e comb..., digo, nuances. Hoje, quero trazer a vocês um tema que sempre esteve ali, mais ou menos percebido na cabeça de todo 3D&Tista, mas que talvez ainda não tenha sido deixado tão claro a todos: os pilares que fundamentam o sistema.

Quando falamos de desenvolvimento de jogos (ou game design, para usar o jargão do mercado), falamos da criação e planejamento das regras, mecânicas, elementos técnicos, artísticos, narrativos e mercadológicos de um jogo específico. O game designer deve levar tudo isso em conta em seu trabalho; e deve deixar isso muito claro à toda a equipe envolvida. O padrão na indústria dos jogos digitais, por exemplo, é o desenvolvimento de um Game Design Document, um extenso guia que serve como concepção geral do jogo, esmiuçando todos os aspectos do game que será desenvolvido, do gênero do jogo até sua distribuição e precificação, passando por todos os aspectos técnicos da produção do jogo em si.

Para o novo *3D&T* não temos um documento desses. Temos um arquivo que resume as primeiras conversas que tivemos, quais são nossas expectativas e o que gostaríamos de desenvolver — nada tão extenso e detalhado, mas é o material que serviu de base para os próximos passos que estamos dando. Contudo, há algo nas três primeiras linhas desse documento que é ao mesmo tempo muito simples e muito importante. Algo que foi literalmente uma das primeiras coisas que conversamos na primeira reunião para falar do novo sistema: a definição de alguns pilares para fundamentar a nova versão de *3D&T*. E, como não poderia ser diferente em tudo que é realmente importante nesse sistema, eles são três: *"Efeito, não causa"*; *Divertido* e *Simples*.

Estabelecer esses pilares foi algo importante, porque eles deixam as coisas mais claras. Quando estamos em dúvida sobre alguma proposta de regra, por exemplo, usamos os pilares como orientação. Se é algo que se encaixa em pelo menos dois deles, já faz sentido. Criar elementos que se encaixem nos três pilares é o ideal.

O curioso é como esses elementos estão presentes desde o primeiro *Defensores de Tóquio*, criado despretensiosamente para ser rápido e divertido, e continuam se refletindo em tudo relacionado ao novo *3D&T*: à primeira vista, pode parecer que estamos falando só de decisões mecânicas, mas os três pilares orientam os textos descritivos, a formatação dos parágrafos, a forma de pensar as novas propostas… e provavelmente vão afetar coisas como o novo projeto gráfico, diagramação, decisões de design gráfico e até a forma de pensar os próximos livros que podem seguir o novo manual básico. Vamos a eles!

"Efeito, não causa"

Este é, talvez, o pilar mais ligado às regras e, principalmente, sua forma de interpretá-las. Enquanto em alguns sistemas existe uma separação entre atributos que definem as características físicas e mentais do personagem (Força, Destreza, Inteligência...), conhecimentos (perícias), itens que eles carregam (espada longa de mitral +2, flamejante), e capacidades especiais (talentos, poderes, aprimoramentos, desvantagens...), *3D&T* trata características, vantagens e desvantagens como um só conjunto de aspectos que definem o personagem. *O Manual do Defensor* traz um ótimo exemplo que ilustra isso: em determinado episódio de *Cowboy Bebop*, Spike leva sua nave para consertar. O assistente do mecânico, ao notar que se trata de um modelo antigo, pergunta a ele por que não a troca por um modelo mais recente. Spike responde com uma boa definição para os equipamentos em *3D&T*: eu não gosto dela, mas ela faz parte de mim.

Em *3D&T*, o equipamento de um personagem faz parte dele tanto quanto sua voz, a cor dos seus cabelos ou seus poderes — e isso pode ser completamente simulado por suas características, vantagens e desvantagens. Então, no fim das contas, o motivo pelo qual o personagem tem uma determinada arma é mais importante do que o bônus de dano que a arma dá. Se você tem Força 3 e ataca com uma espada, uma luva eletrificada ou pirulitos, isso não faz a menor diferença: você continua atacando com Força 3. Se você compra a perícia Medicina por ser um gênio da área ou por ter um robô-médico ajudante, isso continua não fazendo diferença. Os efeitos em regras serão os mesmos, independente das causas interpretativas que você decidiu usar no personagem. Apenas escolha o que parecer mais divertido e… divirta-se!

Seguindo o fluxo

Diversão é algo que está nas raízes de *3D&T*, desde que surgiu como um jogo de zoação e esculhambação de heróis japoneses. Mas o que torna um jogo divertido? Quando pensamos nas sensações e sentimentos ligados à diversão, algumas das primeiras palavras que podem surgir talvez sejam "alegria", "bem-estar" e "felicidade". Um psicólogo croata chamado **Mihaly Csikszentmihalyi** (me agradeça depois pela ideia de nome para seu próximo personagem gnomo), ao pesquisar sobre a felicidade, desenvolveu o conceito de "Estado de Fluxo". Nesse estado, o indivíduo se mantém com foco completo em uma atividade, sentindo-se com um alto nível de satisfação e realização.

Toda pessoa pode alcançar este estado fazendo qualquer tipo de atividade; seja assistindo uma boa série, trabalhando, estudando ou até mesmo — adivinhe só — jogando RPG. Você só precisa estar tão concentrado na atividade, que ignora qualquer outra coisa externa e perca a noção do tempo. Sabe aquela sessão de jogo que era para durar só três horas e acabou indo até o fim da madrugada? Pois é.

Quando projetamos um jogo, queremos que ele seja tão divertido e imersivo que faça com que o jogador fique em estado de fluxo o máximo de tempo possível. O melhor jeito de alcançar isso é tentando equilibrar frustração e tédio. A experiência de jogo não pode ser tão frustrante a ponto de causar muita ansiedade por conta dos desafios, nem tediosa demais por propor algo muito abaixo da capacidade do jogador. Ou seja, você entra em estado de fluxo quando está fazendo algo que já tem um certo controle, mas que ainda propõe algum desafio. Alcançar este equilíbrio é um grande desafio para qualquer designer de jogos.

Não me faça pensar

Simplicidade tem muito a ver com clareza, leveza e rapidez. Este talvez seja o pilar mais amplamente divulgado sobre *3D&T* e a primeira característica do sistema que nos vêm à mente. Um ótimo exemplo que ilustra a simplicidade do sistema é um anúncio antigo, dos tempos do manual *Revisado, Ampliado e Turbinado*, em que dois parágrafos curtos bastavam para ter seu personagem pronto para jogar. Este é o ponto. *3D&T* precisa ser tão rápido que, com algum conhecimento de regras e um conceito na cabeça, você consiga montar seu personagem em poucos minutos.

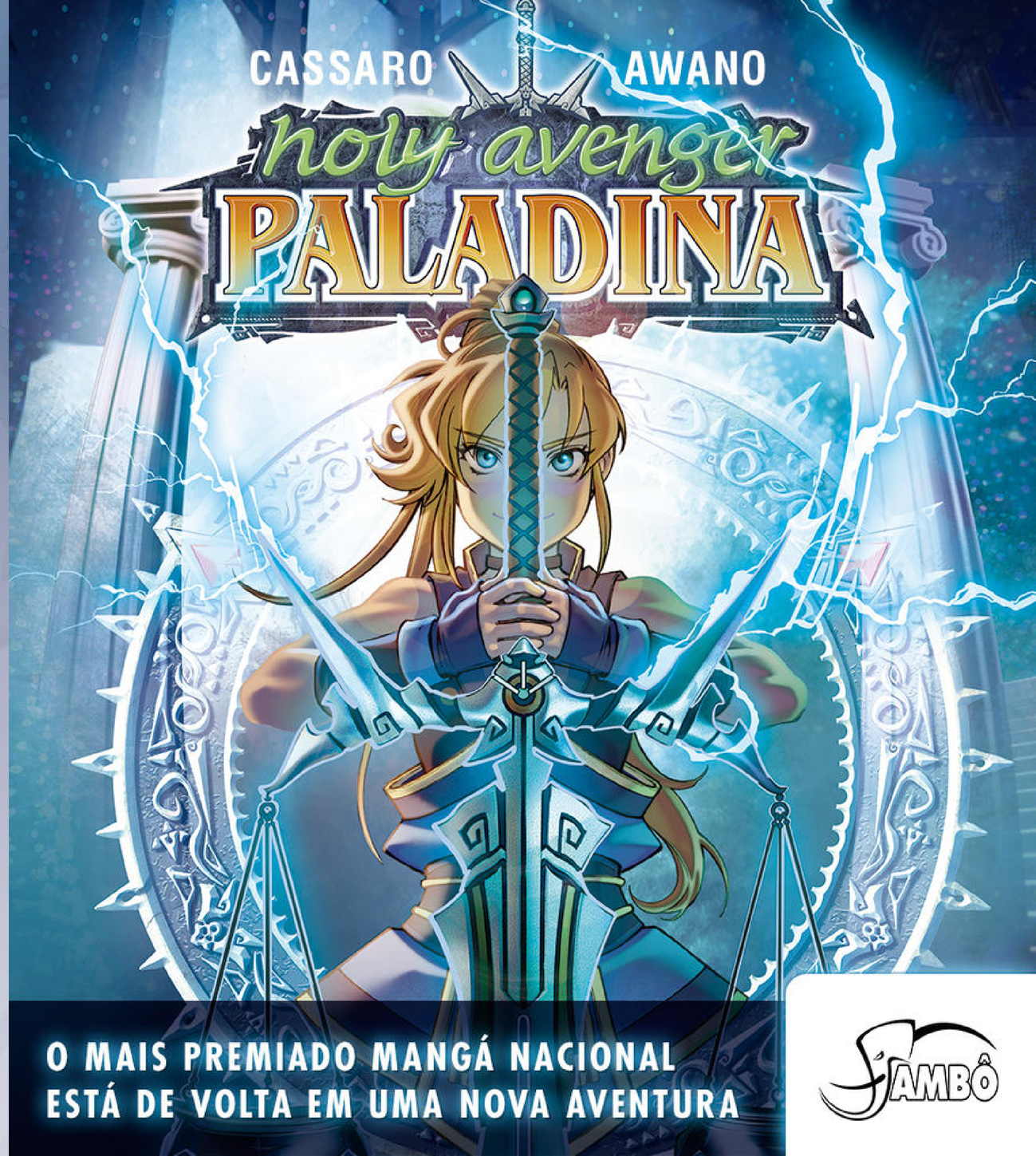
Existe um livro sobre usabilidade para web com um título genial: *Não me Faça Pensar*. Seu propósito é ajudar designers a projetar sistemas para que qualquer pessoa consiga navegar em um site ou app sem ficar frustrada ou achar complicado. Este é o tom de como deve ser a experiência de uso de qualquer produto, incluindo jogos de RPG — você definitivamente não quer parar para pensar ou tentar adivinhar a todo momento como as regras funcionam. Você quer saber imediatamente como elas são; ou pelo menos saber com clareza onde encontrá-las no manual. E quando as encontrar, elas precisam ser autoexplicativas, de forma clara. Tudo deve ser óbvio e compreensível num piscar de olhos.

Ninguém quer perder tempo. Encontrar um horário em que seu grupo esteja disponível para jogar é algo que naturalmente vai se tornando mais difícil à medida em que as responsabilidades com trabalho, vida pessoal, família e outros amigos vão surgindo. Então quando vocês finalmente conseguem parar e jogar juntos, esse tempo precisa ser gasto com diversão, não com discussão de regras ou montagens de fichas que levam mais de uma hora.

Com o passar do anos, *3D&T Alpha* ficou inchado. Ganhou muito peso, volume e diferentes regras, até mesmo conflitantes entre si — às vezes com interpretações diferentes para as mesmas regras! Isso é algo bastante compreensível, visto que o *Alpha* tem mais de dez anos e recebeu muitos suplementos, para as mais diversas ambientações; mas não facilita muito a vida de jogadores e mestres, que sempre precisam fazer uma pré-seleção de que suplementos utilizar e quais regras adotar.

Nosso objetivo com essa nova versão do sistema é voltar a deixá-lo rápido e prático com consistência, para que possa ser adotado tanto por quem nunca jogou RPG quanto por quem já conhece o sistema desde a época do em que defender Tóquio era tarefa de cavaleiros com capacetes de rato, equipes coloridas de cinco e capitães ninja. É fazer com que você passe menos tempo calculando jogadas e mais tempo pensando nas descrições malucas de seus poderes absurdos entre lanches e risadas.

TIAGO HENRIQUE "ORIEBIR"



AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adelmo Felipe Bento
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Barreira
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Aguilar Dos Santos
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Camilo Simões
Alexandre Lunardi
Alexandre Machado
Alexandre Straube
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barbosa
André Barreto
André De Freitas David
André Fernando Peres
André Ferreira Santos
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André Macedo Matos
André Morato Dias Cardeal
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Andrew Willian Santos Torres
Andrey Almassy
Angelo Castelan
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Marcos Montanha Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aryandson Da Silva
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Brayan Kurahara
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Emerson Furtado
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno H M Silva
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti

Bruno Messias Silva Santos
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Sakai Costa
Bruno Veck Milão
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Calvin Semião
Camille Nunes
Caramelo Presentes
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alexandre Lucas
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos F. Dos Santos
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Cinthya Spencer
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Darlan De Lima Lira
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Ferreira
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Tiago
Dennys Laubé
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Kober
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Sparenberger
Edgard Amaral
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Scarpatti
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Evandir De Souza
Everton Lauton
Everton Luiz
Everton Vieira Martins
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Souza Miguel
Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Familiar Da Silva
Fábio Marques
Fabio Pereira
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe De Arruda
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernanda Pederiva
Fernando Beker Ronque
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Almeida Rocha
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Persicheto Martinez Filho
Fernando Sanches
Fernando Scaff Moura
Fernando Takao
Filipe Barbosa
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Flavio Henrique Campos De Araujo
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frankyston Lins Nogueira
Frederico Bethônico Monteiro
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Azevedo Sales
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Santos
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Santiago
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Antonio Rinaldi
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Souza Pereira
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Oliveira
Guilherme Peruçolo

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Tamamoto
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Henrique
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Vicente Justino
Gustavo Vinícius Santos
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Ian Ruviaro
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Z. Favro
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan Gomes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jadson W N Soares
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean De Souza Silva
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jeferson Kolling
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Guilherme Pedrílio
João José De Godoy Neto
Joao Lobo
João Matheus Catin
João Neto
Joao Paulo Melatto Fogo
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
Joao Serafim Dos Santos Junior
João Trindade
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jonathan William Silva De Lima
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Diego Azevedo Cabra
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Juan Pablo
Jucenir Da Silva Serafim
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar De Oliveira Glock
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kleber Martins De Souza
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Peixoto Mattos
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Batagin
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Silva
Leonardo Simonetti Trevisan
Leonardo Sponchiado Flores
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lorenzo Romancini
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Santos Lemos
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Kotze
Luiz Paulo De Lima
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Maico Alexandre Kley
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Antônio
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Marielle Zum Bach
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Mário Leão
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Silva Moreira
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Marcondes Filho
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Orlando Luiz
Otávio Douglas
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Pedro Rafahel Lobato
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Balbi
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Cordeiro Do Nascimento
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Ferraz
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Madureira Dos Santos
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Reis
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ferreira E Silva
Raquel Gutierrez
Raul Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Antonio De Lima
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tanner Rodrigues
Renan Tedesco
Renato De Lima Silva
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Robson Martins
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza

Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romario José
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Sario Ferreira
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Souza
Sergio Migueis
Seuraul
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stephano Baptista Brito Breitt
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Do Amaral
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Aabde
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Carvalho Dias
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Alves De Souza
Tiago Augusto Carlos
Tiago Deliberali Santos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tobias Bernardo
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Santana Arruda
Vinícius Souza
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
William Rodrigues Aguido
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Wilson A S Faria
Wilson Luis
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

Conselheiros

Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Afonso Cassa Reis
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Azevedo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amadeu B. Negrão
Ami Aram
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Moshiba
André Nascimento
Andre Tosta
Angelo De Vargas
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Bruna Charabe
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Bryan Sousa De Oliveira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Felipe Giasson
Caio Hathner
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
César Henrique Da Cruz
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bassinello
Diego Bernardo Chumah
Diego De Camargo Silva
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Pagan
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diogo Mello
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Dylan Torres
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elisa Guimarães Santos
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrício Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Kosloski Favaro
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Almeida
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mendes De Almeida
Gabriel Miranda
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Gui Feit
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Marconi
Guilherme Mota B Macedo
Guilherme Nascimento
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert

Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hallans Goyano
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Pereira
Henrique Santos
Henrique Silva
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Fan
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João Felipe Severino Alckmin
João José De Sousa Simonetti
João Marcos Vasconcelos
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonas De Moraes Custódio
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kauê Henrique Da Silva
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Lariandilass Lanathor
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Silva
Leonardo Silva De Alcântara
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas E Silva Pereira
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Ricardo Nascimento
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Luís Alberto Paschoal Leite
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Marth Júnior
Mateus Cantele Xavier Dutra
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Modro
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Matheus Ulisses Xenofonte
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Micael Schuenker Alves
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrícia Brito
Patricia De Fatima Lopes
Patrick Tavares
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Castro Da Silva
Rafael Chagas Vieira
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Manzieri Espanholi
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raphkiel
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renan Vicenzotti
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Samuel Teixeira Soares Sena
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago De Queiroz Casa Nova
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vauderag "Shaka" Junior
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinicius Torres
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

MESTRANDO DE OUVIDO 2

The Rat (The Walkmen)

Não tenho nenhuma relação muito grande com a banda em si, e sendo sincero, nem conheço muito outras música. O que acontece é que *The Rat* foi quase um hino pessoal durante minha última grande fase de baladas, em algum ponto entre 2005 e 2012. A guitarra é foda e eu me identifico com alguns pontos da letra. Têm o tipo de sujeira no som que hoje em dia a gente tem que cavar para encontrar.

Bar and the Beer (The White Buffalo)

Falando em country, descobri **The White Buffalo** (que na real não é bem uma banda, é um cara) na trilha de *Sons of Anarchy* provavelmente. É um dos meus preferidos no gênero, mas essa não é nem de longe minha música favorita. Procure *The Whistler* e me agradeça depois.

Breed (Nirvana)

Nirvana é uma das minhas banda favoritas, em parte porque eu tava lá quando eles apareceram. Senti na pele a transição das super bandas como **Guns N' Roses** e **U2** para o grunge de Seattle, desafinado e desarrumado. *Breed* é de *Nervermind*, segundo álbum da banda e o responsável pela explosão no mundo todo (sim, foi daqui que saiu *Smells Like Teen Spirit*). Curiosamente, *Nervermind* não é meu álbum favorito deles, e eu nunca tive (num tempo em que se comprava CDs): prefiro *In Utero*, o último de estúdio antes da morte de **Kurt Cobain**. É mais cru, bizarro e barulhento. Ouça e vá além de hits como *Rape Me* e *All Apologies*.

Same Again (Slaves)

Slaves é uma "banda" maluca: são dois ingleses, o guitarrista e o vocalista, que também toca uma bateria super tosca. O que é ótimo. Tosquice no rock sempre é uma qualidade. O primeiro álbum deles inteiro é ótimo.

Song for Lindy (Fatboy Slim)

Quando eu cismei de aprender a ser DJ na balada (por DJ, entendasse escolher as músicas, tocar, torcer pra ninguem sair da pista e tentar receber por isso. Cheguei a trabalhar 3 anos num pub), **Fatboy Slim** era o rei. Junto com **The Chemical Brothers**, foi o cara responsável pela popularização da música eletrônica na época. Tem muita coisa boa para quem gosta do gênero.

Have a Nice Day (Syd Matter)

Essa banda chegou até mim através da trilha sonora de *Life is Strange*, um game muito bom. A música do jogo, *To All of You*, é de cortar o coração de tão boa.

Impossible Request (Clap Your Hands Say Yeah)

Clap Your Hands Say Yeah foi uma daquelas bandas com nomes esquisitos que estouraram no meio dos anos 00. A música que tornou o grupo conhecida, *Upon This Tidal Wave of Young Blood*, era um pós-punk aceleradinho e desafinado, o tipo de hino para tocar às 3 da manhã, quando todo mundo já estava no auge da felicidade etílica. Surpreendentemente, em *Only Run*, álbum de onde saiu *Impossible Request*, os caras baixaram o tom, apostando na melancolia contemplativa. E ficou bom mesmo assim.

I Put a Spell on You (Nina Simone)

Nina Simone é umas das preferidas da casa, e foi homenageada pelo editor que vos fala com uma tatuagem no braço. Musa máxima do jazz e do ativismo negro, é difícil achar algo que não seja bom o suficiente para indicar. Na dúvida, ouça o que puder e assista o documentário *What Happened, Miss Simone?*, na Netflix. Composta e apresentada originalmente por **Screamin' Jay Hawkins** (que daria um personagem de RPG por si só) em 1956, *I Put a Spell on You*, também foi gravada por **Marilyn Manson**.

Family Tree (Kings of Leon)

O **Kings of Leon** começou como um grupo indie de caipiras de lingua enrolada, famosa pelo hit *Molly's Chambers*, mas os anos foram passando e a banda se transformou numa versão mais arrumadinha, romântica e menos legal. *Family Tree* é da segunda fase, mas ainda é boa.

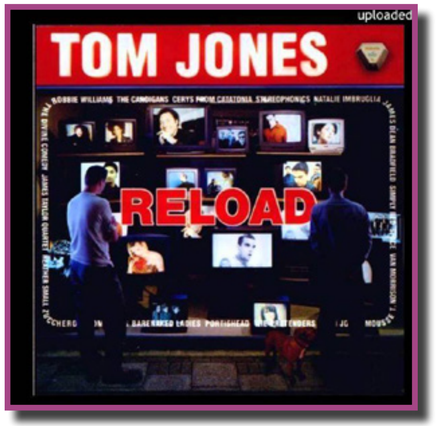
Chasing Death (Slayer)

Se você gosta de metal e nunca ouviu falar de **Slayer**, volte dez casas. Bateria rápida, guitarra metralhada e letras que invariavelmente descem o pau no cristianismo (embora eu já tenha lido que o vocalista é cristão, não sei se é real). Se você curte e sua mãe não entende inglês, é um prato cheião.

Empty Walls (Serj Tankian)

Você provavelmente acha que já ouviu esse nome em algum lugar, e ouviu mesmo: **Serj Tankian** é o vocalista do **System of Down**, aqui em projeto solo. Que, na verdade, soa muito como o System of a Down.

Motherless Child (Tom Jones/Portishead)



Então. ***Sir* Tom Jones** é um cara que eu sempre vi entre o cool e o brega. Se você pensar no cantor com vozeirão, que canta sob os neons exagerados de Las Vegas, vai imaginar Tom Jones. Ele ficou bem famoso por interpretar *Thunderball*, a música tema de *007 - Contra a Chantagem Atômica*. Dizem que ele manteve a voz suspensa por tanto tempo no final da música, que desmaiou durante a gravação (não sei se é verdade).

No álbum de onde saiu *Motherless Child*, Jones gravou uma série de covers em parceria com artistas cool da época, como o *Portishead*. Mas falo deles daqui a pouco.

Booom Boom Tap (The Prodigy)

Quando **The Prodigy** explodiu em 1997, mesmo ano em que o **Radiohead** lançou *OK Computer*, ninguém entendeu muito bem o que era. Os vocalistas se vestiam esquisito, a batida eletrônica se misturava a guitarra e bateria, e o clima todo era meio de fogo no parquinho mesmo.

Keith Flint, a alma visual e vocal da banda, infelizmente faleceu em 2019, mas os hits *Breath*, *Firestarter*, e *Smack my Bitch Up* ainda vão assombrar as festas menos comportadas por muitos anos. .

Ugly in the Morning (Faith No More)

Fuck. **Faith No More**. A banda surgiu na mesma época de **Red Hot Chilly Peppers** e correlatos, em que era meio moda misturar um vocal meio rap, com rock, de um jeito meio abobado. E foi assim que eles ficaram famosos, **com aquele clipe bem tonto** de *Epic*, em que **Mike Patton**, o vocalista, parecia quase um **Sérgio Malandro** gringo (apesar da música boa). Isso não durou muito tempo.

A banda foi ficando mais séria, às vezes experimental, e o vocal de Patton aflorou como o de poucos no rock. É o único cara que eu conheço fazer de tudo: de cover de **Black Sabbath,** a uma turnê completa de canções italianas da década de 60, passando por grunhidos de personagens em games (ele fez isso em *Portal*).

É um monstro. *King For a Day, Fool For a Lifetime*, o álbum que abriga *Ugly in the Morning*, é uma obra prima (que também inclui uma faixa chamada... Caralho Voador). Para o bem e para o mal, o disco foi uma das sementes do dito *nu metal*. Se você não gostar, não merece sentar comigo no recreio.

From Nothing Comes a King (Daniel Pemberton)

Essa faixa é a única instrumental da lista, vinda da trilha sonora de *Rei Arthur: A Lenda da Espada*, dirigido por **Guy Ritchie**. Dizem que o filme não foi lá muito bem de bilheteria, mas a trilha sonora é muito boa até para botar de fundo em cena de batalha.

E Guy Ritchie merece muito crédito por *Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes*, *Snatch* e *RocknRolla*.

Metrolike (Junkie XL)

Quando eu fazia faculdade na Cásper Líbero, na Avenida Paulista, em São Paulo, no fim da década de 1990, havia uma loja de CDs alternativos chamada *Sweet Jane*, bem pertinho. Era para lá que eu e amigos íamos no fim da aula, ou quando faltávamos mesmo. Eram tempos sem Napster, em que o único jeito de saber como era o som de uma banda era a) comprando o CD às escuras ou b) pedindo para o funcionário se tinha como ouvir um pouquinho. Conheci **Junkie XL** de um desses jeitos e não me arrependi.

Mais tarde o produtor ficaria famoso por remixar o tema clássico do *James Bond*, e por fazer o primeiro remix autorizado de uma música do **Elvis** (*A Little Less Convesation*; você pode ter ouvido em algum casamento). Hoje ele atende mais por JXL ou pelo nome real, **Tom Holkenborg**, e tem feito trilhas sonoras de filmes famosos: *Deadpool, Godzilla vs Kong, Sonic, Alita: Battle Angel* e o *Snyder Cut*, só para citar alguns (bem) poucos.

Também tem **um canal no YouTube**, onde da dicas de produção musical 100% de graça, o que é foda para caralho.

Only You (Portishead)

Então, sabe a loja de CDs que eu acabei de citar? Também descobri **Portishead** lá. Entrei e estava **tocando Cowboys**. Eu nunca tinha ouvido algo como aquilo, e embora a banda tenha como classificação o trip-hop, eu ainda naõ sei apontar direito o que é.

Só sei que é o tipo de música que eu gosto: soturna, atemporal, e com um vocal feminino de gelar a espinha. É uma das minhas bandas favoritas. Se for do seu agrado, recomendo demais essa **playlist no YouTube**, que reproduz o DVD gravado em Nova York em 1997.

Portishead: agonia, só que do bem

When I Was Older (Billie Eilish)

Billie Eilish é genial. É o tipo de artista que eu invejo, capaz de fazer coisas que não deveriam ser possíveis para alguém da sua idade. Salvo qualquer tragédia, o futuro dessa garota deve ser dos mais brilhantes.

Essa música saiu da trilha sonora do filme *Roma*, de **Alfonso Cuarón**, que eu não vi mas ganhou três Oscars. A letra me assombra já há alguns anos, e algo me diz que o gancho de aventura que eu escrevi não vai ser suficiente para tirá-la da minha cabeça.

Graveyard Jones (Jake La Botz)

Eu ACHO que um amigo me indicou **Jake La Botz**. *Graveyard Jones* é uma daquelas músicas metade macabras, metade divertidas, e eu dei uma desviada para fazer o gancho como eu queria — a letra fala de um cara, eu resolvi falar de uma família. Mas preciso confessar que gosto mais de La Botz quando ele está sozinho com o violão e amargurado, como em *Hungry Again (Put Me in A Hole)*, *Depression Brings Me Flowers* e *The Devil Lives in My Throat*, todas do álbum *Sing This for Yourself*.

Trouble in Mind (Johnny Cash)

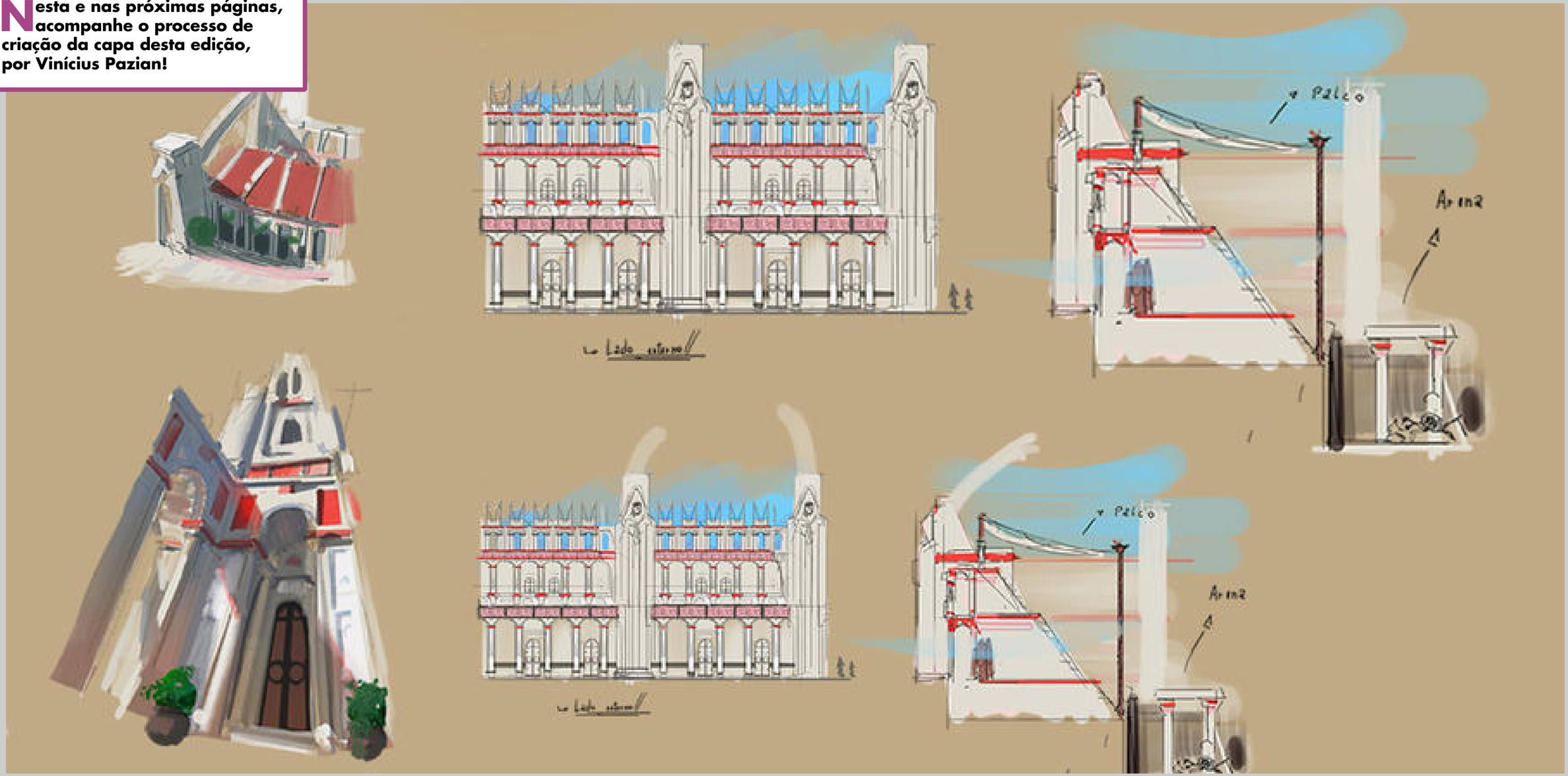
Vou ser claro: se eu for falar de **Johnny Cash**, a gente vai ficar aqui por tempo demais. Cash é O cara. E tinha, além de tudo, um superpoder: toda cover que ele fazia, se tornava a melhor versão daquela música. Melhor, inclusive, que a original.

Você no mínimo deve conhecê-lo por causa de *Hurt*, a música mais triste do mundo, mas tem muito mais que isso. Vou ser gentil e largar duas playlists a mais, para educar todo mundo: é só clicar **aqui** e **aqui**. De nada.

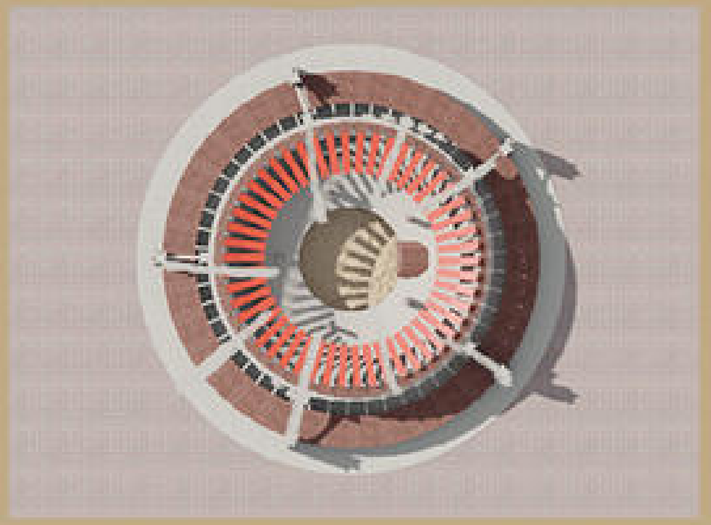
J.M. TREVISAN

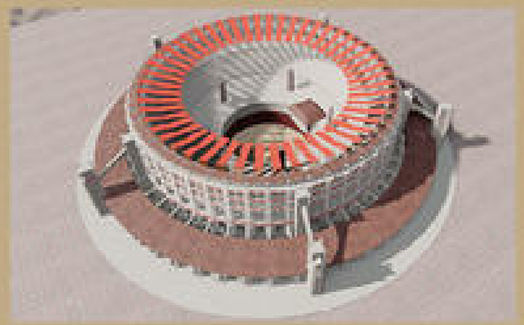
EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas, acompanhe o processo de criação da capa desta edição, por Vinícius Pazian!

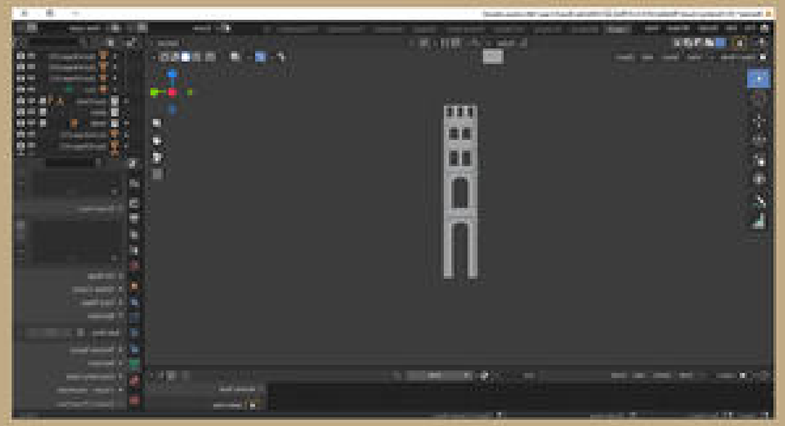


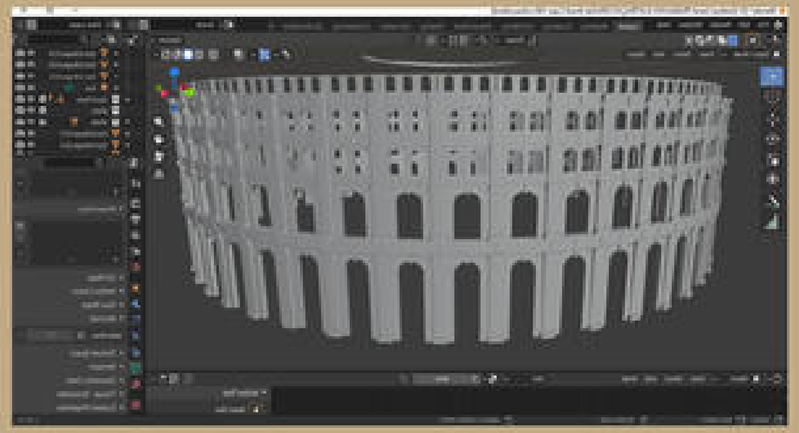
EXTRAS

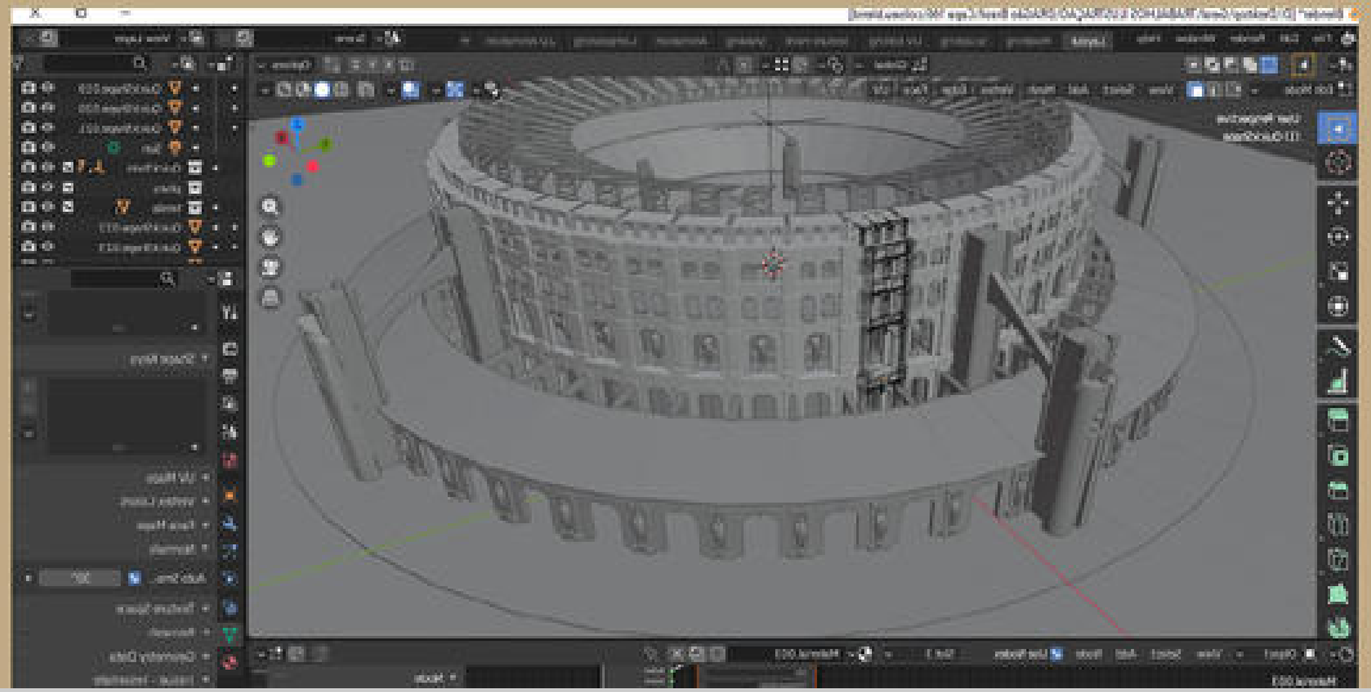




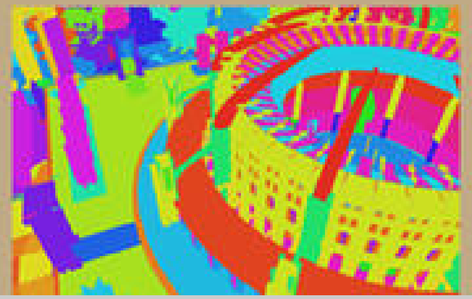
EXTRAS

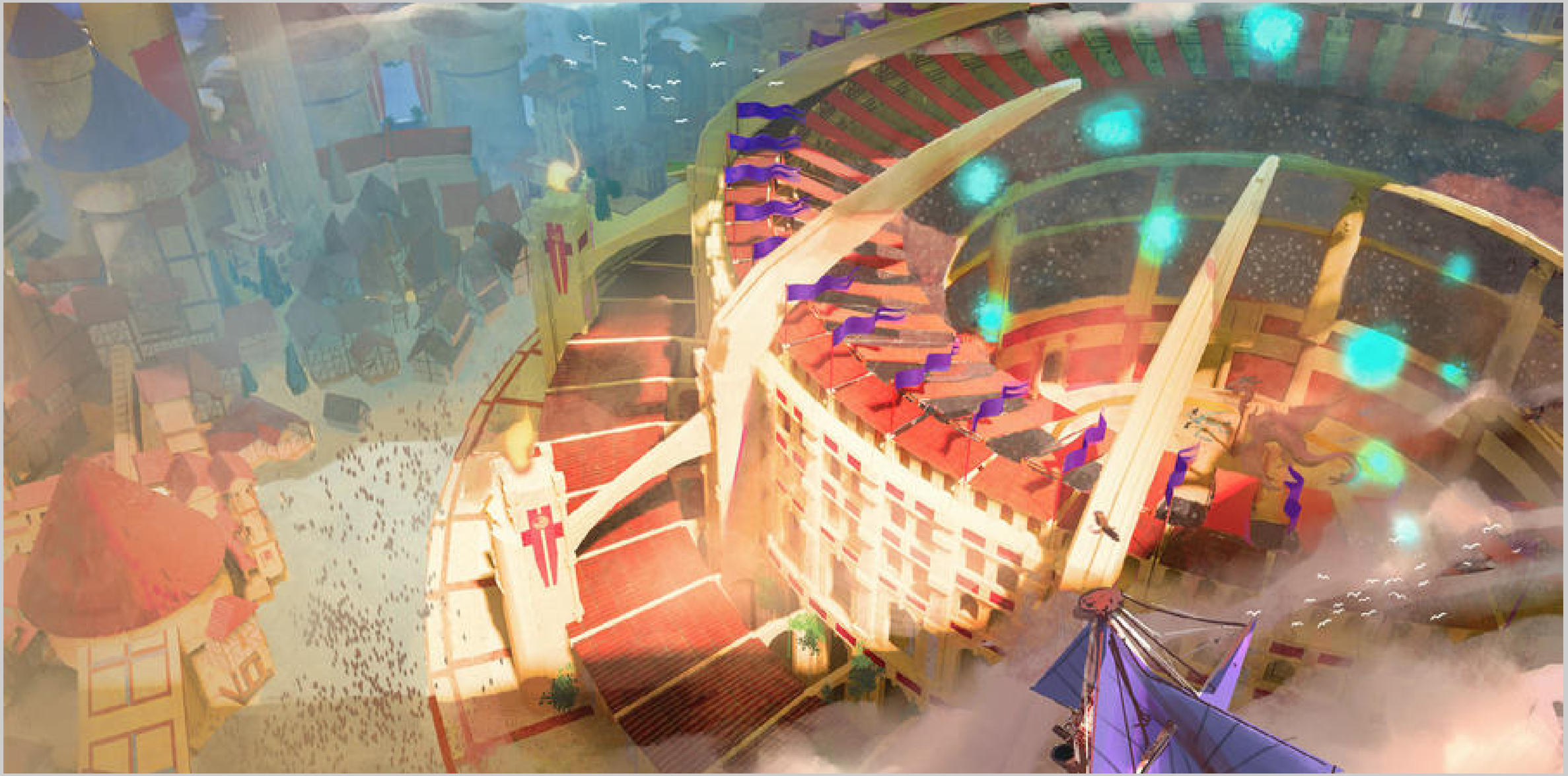






EXTRAS



EXTRAS

EXTRAS